UWAGA! NOWY SERWIS O GRACH WWW.GRYKOMPUTEROWE.PL

ZAPOWIEDZI • RECENZJE • SOLUCJE • HARDWARE • KONKURSY

Gry Komputerowe

wrzesień 2000 (74) • cena 5.50 zł • index 324329 • issn 1230-9044

9/00

OBSZERNA RECENZJA!

DARK REIGN 2

Wspaniała Strategia 3D

UWAGA! GRA ZA DARMO! CZYTAJ STR. 85 ...

ZRECENZOWANE!

KISS PSYCHO CIRCUS, THE LONGEST JOURNEY, KLEOPATRA, SCOUT, POMPEI, AOE 2: THE CONQUERORS

X-BOX

Konsolowe Knucie Firmy Microsoft...



ZAPOWIEDŹ NOWEGO HITU!

BLAIR WITCH PROJECT

Na Tropie Przekleństwa Sprzed Lat!

Zapowiedzi


Settlers IV


Myst 3


Resident Evil 3


Grand Prix 3

WYGRAJ WYŚCIG!





CRASH BANDICOOT

Wystarczy jedna etykieta
– i już ścigasz się po nagrody!
Do wygrania 100 zestawów
Sony PlayStation i tysiące innych nagród!



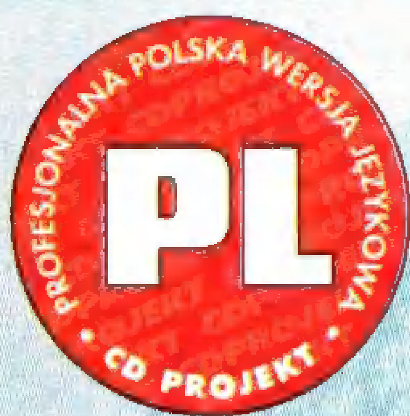
Przyślij do nas dowolną etykietę Mirindy Pomarańczowej i spróbuj wyścigowych emocji!

Zawodnicy wyścigu, którzy jako pierwsi dotrą do mety, otrzymają według kolejności: **1000 plecaków Mirindy, 1000 etui na CD i 1000 podkładek pod mysz komputerową**. Warto się śpieszyć, liczba nagród ograniczona! Ale to dopiero początek wyścigu. Wszyscy gracze, którzy przyślą swoje zgłoszenie do 31.10.2000, wezmą udział w losowaniu **100 zestawów**, składających się z **konsoli Sony PlayStation i gry Crash Team Racing™**.
Losowanie odbędzie się 10.11.2000, a jego wyniki opublikujemy w Gazecie Wyborczej 25.11.2000.
Im więcej etykiet przyślesz, tym większe są Twoje szanse na zwycięstwo!
Szczegółowe informacje znajdziesz na etykietach Mirindy Pomarańczowej oraz pod numerem infolinii: (0-22) 665 72 22.

Zgłoszenie do wyścigu, czyli dowolną etykietę Mirindy Pomarańczowej należy przesłać (najlepiej listem poleconym) na adres: Skr. poczt. 44, 00-905 Warszawa 35, koniecznie załączając swoje dane (imię, nazwisko, dokładny adres).

MIRINDA NIE PRZEGAP NAJLEPSZEGO!

NOWA GRA TWÓRCÓW NIEZAPOMNIANYCH PRZEBOJÓW: BALDUR'S GATE, TORMENT I SERII FALLOUT.





Forgotten Realms

Icewind Dale

Wróć do Zapomnianych Krain (Forgotten Realms) i weź udział w niebezpiecznej wyprawie na mroźną północ do zlodowaciałych terenów Icewind Dale.



Icewind Dale to niezwykła wyprawa do Zapomnianych Krain, świata który już doskonale znasz z Baldur's Gate. Tym razem Twoja przygoda rozpocznie się wiele lat przed wydarzeniami w Baldur's Gate. Czeka Cię fascynująca podróż na północ od legendarnego miasta do zlodowaciałego rejonu Icewind Dale. W swej wędrówce odwiedzisz ogromne miasta, świątynie, przerażające więzienia, prastare ruiny z mrocznymi lochami oraz takie znane miejsca jak groty Elfów czy Cytadelę Krasnoludów. Czeka Cię wiele zadań i pojedynków z potężnymi wrogami, których w krainie Icewind Dale jest więcej niż kiedykolwiek widziałeś. Choć niektóre monstra są nieludzko ogromne i potężne (cyklopy, żuki-giganty), nie przerażaj się! Magia i śmiercionośna broń pozwolą Twojej dzielnej drużynie zwyciężyć nawet takie bestie... lecz jeśli nie uda Ci się, to zamarznięte szczątki Twojej drużyny pozostaną jedynym świadectwem nieudanej wyprawy i nikt już nie powstrzyma zła zalewającego Faerun od północy.
Czy jesteś gotów udać się na wyprawę i powstrzymać zło?

- Walki w czasie rzeczywistym, z możliwością pauzy, oparte na zaawansowanym systemie bitew wykorzystanym w Planescape: Torment i Baldur's Gate.
- Ponad 70 przeróżnych rodzajów postaci w tym po raz pierwszy naprawdę ogromne i potężne bestie.
- Niezliczone czary i uroki, magiczne przedmioty i zbroje, questy i misje.
- Możliwość modyfikacji cech bohaterów.
- Fantastyczna podróż przez zapierającą dech w piersiach krainę Icewind Dale.
- Niepowtarzalne efekty graficzne generowane przez ulepszony Bioware Infinity Engine, wykorzystany wcześniej w Planescape: Torment i Baldur's Gate.
- Rozbudowana fabuła, pełna intrygujących zadań i misji. Nowa poprawiona rozgrywka dla trybu single- i multiplayer.
- Profesjonalna polska wersja językowa opracowana przez zespół odpowiedzialny za polskie wersje Baldur's Gate i Torment.
- Przystępna cena - tylko 99 zł! W sprzedaży już 6 września.





Więcej informacji... http://icewind.cdprojekt.com/

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Interplay™



Advanced Dungeons&Dragons



Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

OD REDAKCJI...

Beztroski czas wakacji i urlopów powoli odchodzi w zapomnienie. Wracamy do codziennych obowiązków, szarego, powszedniego dnia. Na szczęście dla wielu z Was oknem prowadzącym w inny, zaczarowany świat gier, jest komputer.

To dzięki temu rewelacyjnemu wynalazkowi połowy XX wieku możemy odbywać fascynujące wirtualne wycieczki w odległe krainy. Nasze pismo od lat jest przewodnikiem po najlepszych programach umożliwiających skok w inny wymiar. Recenzujemy, opisujemy, radzimy w co grać i jak grać.

Natomiast za sprawą CD i DVD dołączanych do naszych czasopism możecie jeszcze zasmakować najlepszych produkcji. A jeśli już doszliśmy do kwestii płytek, to miło nam ogłosić, że druga w historii polskiego rynku multimedialnej rozrywki płyta DVD-ROM, znalazła się we wrześniowym wydaniu EDYCJI DVD „Gier Komputerowych".

Pierwsza wywołała w naszym światku wielkie poruszenie. Otrzymaliśmy wiele pozytywnych głosów od naszych Czytelników, ale zdajemy sobie sprawę, że nasz rynek nie jest jeszcze przygotowany na nadejście DVD i wystartowaliśmy trochę przedwcześnie. Dlatego też Edycja DVD nie będzie ukazywała się w cyklu miesięcznym, a przynajmniej jeszcze nie teraz. Postaramy się jednak, aby w okresie jesienno-zimowym, a więc najbardziej obfitującym w nowe gry, płyta DVD nie pojawiała się rzadziej niż co dwa miesiące. To jednak i tak nie jest zbyt krótki okres, by zapełnić całą płytę materiałami z dziedziny gier. Dlatego już od tego wydania rozszerzyliśmy znacznie tematykę naszego krążka, powołując do życia takie działy jak: muzyka, film, grafika i inne. Pamiętajcie, że wybierając Edycję DVD możecie odnieść poważne korzyści finansowe. Na naszej płycie znajdziecie dosłownie wszystkie najlepsze materiały, jakie ukazały się w ostatnich dwóch miesiącach i to zarówno w dziale narzędzi i programów użytkowych, jak również w tematyce gier. Dodatkowo jest też wiele atrakcji niedostępnych na krążkach CD. Albowiem przyszłość należy do DVD, a nieliczni jeszcze posiadacze czytników, tej przyszłości mogą zasmakować już dziś!



ZAPOWIEDZI

PORADY

STAŁE DZIAŁY


Resident Evil 3

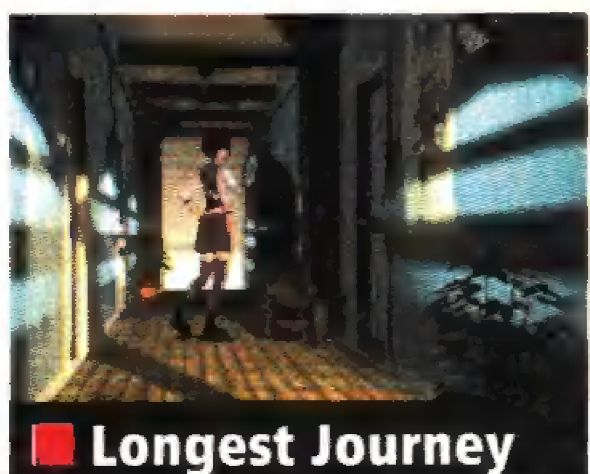

MDK

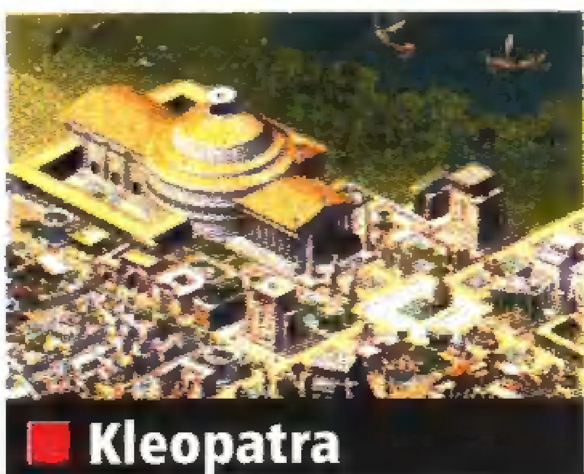

Vampire

CZYM ZASKOCZYLIŚMY WAS WE WRZEŚNIU...


Dark Reign 2


The Conquerors


Longest Journey


Kleopatra

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 9/2000 (74)
rok ósmy

WYDAWCA
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (9-17)
fax (0-22) 812-68-29
e-mail: gk@cgs.com.pl
http://www.grykomputerowe.pl

REDAKCJA
Marek Suchocki (red. nacz.)
Michał Bakuliński (red. prowadzący)
mbakulinski@cgs.com.pl
Romuald Wawrzyniak
rwawrzyniak@cgs.com.pl
Krzysztof Kiełmiński (CD Manager)
kkielminski@cgs.com.pl

WSPÓŁPRACA
Jacek Pietruszczak (Baron Jack),
Patryk Leszczyński (gRoovy),
Piotr Stasiak (Piotres),
Maciej Waszkiewicz
Tomasz Lustyk (Lusiek)

DZIAŁ REKLAMY
Przemysław Gorący
pgoracy@cgs.com.pl

KOREKTA
Magdalena Kotulska

ŁAMANIE
Computer Graphics Studio

DRUK
Elanders, ul. Szpitalna 6 p. 8
00-031 Warszawa

KOLPORTAŻ OGÓLNOPOLSKI
RUCH S.A. O.K.D.P.

PRENUMERATA
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 815-42-20 lub: reklamacje@cgs.com.pl

Reklamy przyjmowane są w redakcji. Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Redakcja zastrzega sobie prawo skracania i adiustacji materiałów. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca.

CGS COMPUTER STUDIO
jest wydawcą tytułów:
PSX FAN
PC SOLUTION
COMPUTER ARTS
TOTAL PLAYSTATION
PLAYSTATION MAGAZYN
AMIGA COMPUTER STUDIO

NA CD



Gorące lato się skończyło, więc pora zdjąć pokrowce z naszych pecetów i powoli zacząć rozgrzewać procesory. Z pewnością najgorętszy dla naszych procków okaże się „Vampire: The Masquerade" z naszego talerza. Polecamy także wspaniały symulator samochodowy, firmowany marką Mercedes-Benz.

KRZYCHOO

CD

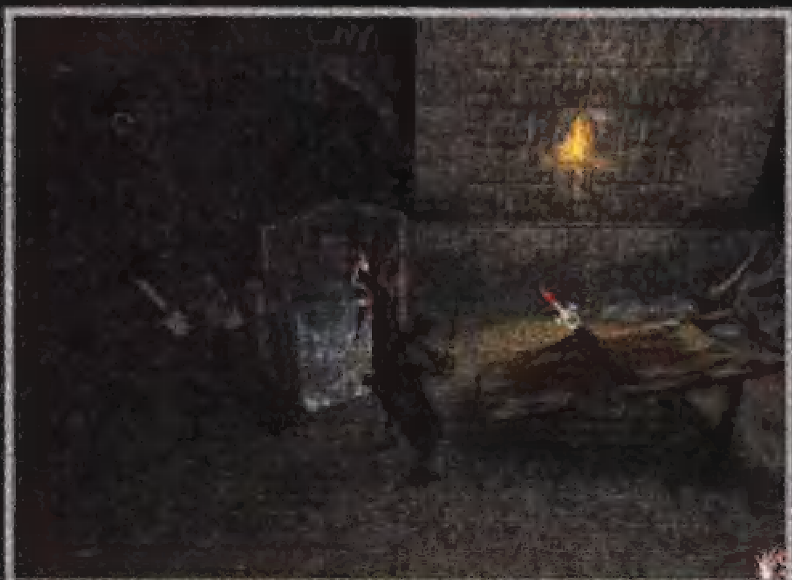
- Płytka pracuje tylko w środowisku Windows 95/98.
- Wszystkie zawarte na CD programy sprawdzone zostały pod kątem poprawnego funkcjonowania i istnienia wirusów.
- Redakcja „GK" nie ponosi odpowiedzialności za efekty wywołane niewłaściwym postępowaniem z programami umieszczonymi na płycie.
- Jeśli masz problemy z uruchomieniem, zwróć uwagę na: – wymagania sprzętowe programu – to czy masz aktualną wersję Direct X – lub sprawdź go na innej konfiguracji PC.
- Jeśli mimo to nie możesz skorzystać z CD, skontaktuj się z nami. Na Wasze pytania odpowie red. Krzysiek Kiełmiński. Dyżuruje on w poniedziałki i czwartki w godzinach 17-20, pod numerem tel. (0-22) 815-42-20.

VAMPIRE: THE MASQUERADE



ACTIVISION
P200, 32MB RAM, KARTA 3D

„Vampire: The Masquerade - Redemption" jest komputerową konwersją jednej z najpopularniejszych papierowych gier RPG. Wersja pecetowa stanowi nieco uproszczoną adaptację „Vampire". Wykorzystuje fabularne motywy jako siłę napędową dynamicznej gry RPG, koncentrującej się na bitwach i potyczkach. Oferując wielopoziomowe podziemia oraz liniową fabułę, bardziej skłania się w stronę „Diablo 2" niż „Planescape: Torment". Akcja gry przenosi się od średniowiecznej Pragi, poprzez ośnieżony Wiedeń, aż po współczesny Londyn i Nowy Jork. Nasza drużyna składa się z czterech wampirów, z których jeden jest pod naszą bezpośrednią kontrolą, a resztą zajmuje się komputer. W każdej chwili możemy przeskoczyć z postaci na postać.





Demo przenosi nas do ośnieżonego Wiednia.



KLAWISZOLOGIA:
LEWY PRZYCISK MYSZY - chód, rozmowa, atak, podniesienie przedmiotu
LEWY PRZYCISK MYSZY + SHIFT - atak
PRAWY KLIK - scrolling ekranu. Odkładanie przedmiotu do inwentarza
C - wyświetla statystyki
I - wyświetla inwentarz
D - wyświetla dyscyplinę
Q - wyświetla ekran informacyjny
F1-F5 - szybkie użycie przedmiotu

Doskonała przygoda w trójwymiarowym świecie już we wrześniu w sklepach!

Kryształowy klucz

Dziwny statek kosmiczny pojawia się na naszej orbicie i wypuszcza kilka satelitów. Równowaga ziemskiego środowiska zostaje zachwiana, olbrzymie morskie fale zalewają kontynenty, wybuchają wulkany. Uratować świat od ostatecznej zagłady może jednak odnalezienie kawałków Kryształowego Klucza, legendarnego obiektu powiązanego z rasą kosmicznych agresorów. W trakcie swojej podróży przez światy pustynne, wodne i zarośnięte dżunglą odkryjesz dziwne ruiny i jaskinie, opustoszałe budowle i tajemnicze artefakty pozostawione przez Obcych. Siądziesz także za sterami statku przybyszów, którym udasz się na finałowe spotkanie ze złowieszczym nemesis Ozgarem!...

„Kryształowy Klucz", gra przygodowa bez elementów przemocy, łączy eksplorację z rozwiązywaniem zagadek. Oprócz pięknie stworzonych komputerowo scen i animacji, gra zawiera także oryginalną ścieżkę dźwiękową i pełne 360-stopniowe środowisko wirtualne. Oznacza to, że w dowolnym momencie można obejrzeć każdy fragment otaczającego gracza świata, dzięki czemu zresztą uzyskano udany efekt wciągnięcia w świat gry. Dodatkowo, ciekawa i intrygująca fabuła gry ilustrowana jest spektakularnymi przerywnikami filmowymi.

Erik Peterson z PC IGN, jednej z największych amerykańskich stron internetowych poświęconych grom napisał: „Kryształowy Klucz to nie po prostu dobra gra przygodowa — to wyjątkowo dobra gra przygodowa".
Nic dziwnego, gra jest bowiem wspaniałym popisem wyobraźni: pełna wulkanicznego pyłu pustynia z tajemniczymi ruinami, gęsty las pełen ważnych sekretów, oszałamiające urodą zatopione miasto, mrożąca krew w żyłach stacja kosmiczna i cała gama kosmicznych wehikułów... Zapraszamy do poszukiwania Kryształowego Klucza!

- inteligentna i pełna zagadek gra przygodowa bez przemocy
- intrygująca fabuła działająca na wyobraźnię
- piękne renderowane sceny i animacje 3D
- podkreślająca atmosferę ścieżka dźwiękowa
- wiele godzin zabawy przy rozwiązywaniu ciekawych zagadek 3D
- pełne wirtualne środowisko gry: 360-stopni obrotu.





2CD





Wyłączny dystrybutor w Polsce

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 864-78-25
Już dziś zam[illegible] ją
jako jeden z pierwszych w Polsce.
Zero kosztów wysyłki

Szukaj we wszystkich dobrych sklepach z grami!

DINO CRISIS

CAPCOM
P233, 32MB RAM, DIRECT X



„Dino Crisis" to nic innego, jak „Resident Evil", z tymże wyjątkiem, że tu zamiast do zombie będziemy strzelać do prehistorycznych gadów. Mimo tej drastycznej zmiany gra odniosła spory sukces na konsoli PlayStation. Widocznie epoka zombie minęła. Czy gra okaże się hitem na PC?

KLAWISZOLOGIA:
KURSORY - poruszanie się



SPACJA/ENTER/C - wybór przedmiotu, zachowanie
ESC - rezygnacja
Z - inwentarz
D - szybki obrót o 180 stopni
CTRL - ekran opcji
B - zmiana celu
X - broń
F1 - pauza
F4 - inwentarz
F5 - opcje
F8 - zmiana pomiędzy trybem okienkowym a pełnoekranowym
F9 - powrót do ekranu tytułowego

KISS PSYCHO CIRCUS: THE NIGHTMARE CHILD



GATHERING OF DEVELOPERS
P200, 32MB RAM, KARTA 3D

Jeżeli kochacie utrzymane w mrocznej, „horrorowej" atmosferze strzelaniny FPP, a od czasów „Blood'a 2" nie trzymaliście na swoich twardzielach żadnego takiego FPS'a, to „Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child" powinien być pierwszą pozycją, jaką odpalicie z naszego cedeka. Grą mogą się także zainteresować fani hard-rockowej kapeli KISS, gdyż w grze znajdą oni wiele miłych akcentów dotyczącej tej grupy. Niesamowite makijaże, dynamiczna przygrywka w tle i setki wrogów do ubicia. Czyż możemy chcieć czegoś więcej? Zakochacie się w niej!
O tym, jak wciągająca jest ta gra powie Wam Groovy, którego recenzję znajdziesz właśnie w tym numerze.



KLAWISZOLOGIA:
STRZAŁKA W GÓRĘ - chód w przód
STRZAŁKA W DÓŁ - chód w tył
SPACJA - skok
S - strafe w lewo
F - strafe w prawo
SHIFT LEWY - chód powoli
ALT LEWY - strafe
C - kucanie
R - do góry
STRZAŁKA W LEWO - lewo
STRZAŁKA W PRAWO - prawo
LEWY CTRL - fire
X - użyj
W - zoom
ENTER - inwentarz
F1 - kryształowa kula
1-6 - uzbrojenie
F5 - zapisanie gry
F6 - załadowanie gry
F2 - szybki save

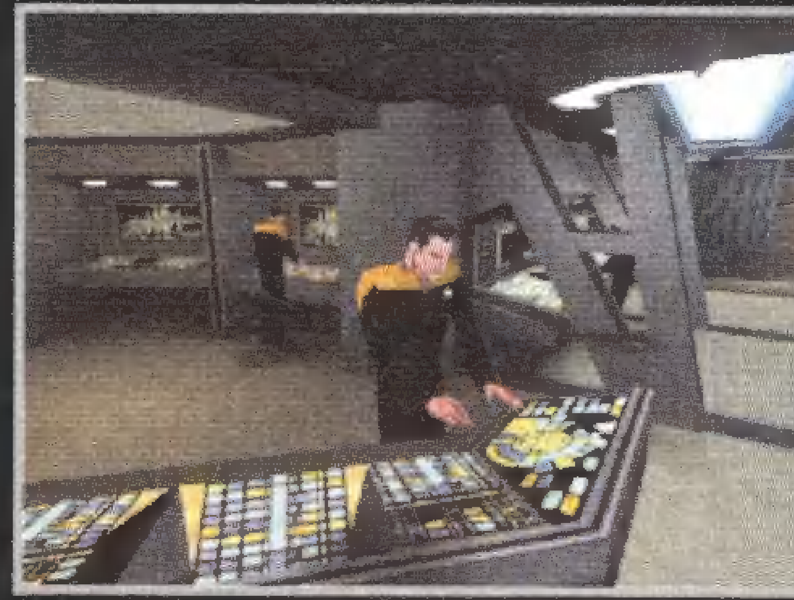
STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

ACTIVISION
P266, 32MB RAM, KARTA 3D



Oto First Person Shooter osadzony w realiach świata, który znamy z seriali „Star Trek". Gra oparta jest na engine „Quake'a 3 Areny", co oznacza, że ma wspaniałą grafikę i doskonałą animację.

KLAWISZOLOGIA:
RUCH MYSZĄ - patrzenie góra/dół, lewo/prawo
PRAWY PRZYCISK MYSZY - ruch do przodu
LEWY PRZYCISK MYSZY - strzał



ŚRODKOWY PRZYCISK MYSZY - strzał alternatywny
KÓŁKO MYSZY GÓRA/DÓŁ - przełączanie broni
KURSOR W GÓRĘ/DÓŁ - chód do przodu/do tyłu
KURSOR LEWO/PRAWO - skręt w lewo/prawo
SHIFT - bieg
CTRL - strzał
SPACJA - użycie przedmiotu
M - alternatywny strzał
/ lub D - skok
1 do 9 -wybór broni
C - kucanie
[- poprzedni przedmiot
] - następny przedmiot
ENTER - omijanie przerywników
TAB - informacja o misji/ wytyczne misji

MERCEDES-BENZ TRUCK RACING

THQ
PII 300, 64MB RAM, KARTA 3D



Aż dziw, że dotychczas było o tej grze tak cicho. A wiedzcie, że gdyby nie „Grand Prix 3", miałaby ogromne szanse na zdobycie tytułu najlepszego symulatora samochodowego tego roku. Realizm i grafika w tym symulatorze wyścigowych ciężarówek są wprost powalające (Krzychoo przestań już grać)!

KLAWISZOLOGIA:
KURSOR W GÓRĘ - gaz
KURSOR W DÓŁ - hamulec
KURSOR W LEWO - skręt w lewo
KURSOR W PRAWO - skręt w prawo
LEWY SHIFT - bieg w górę
LEWY CTRL - bieg w dół
H - klakson
SPACJA - widok do tyłu
1 - zmiana kamery





STAR TREK: NEW WORLDS

INTERPLAY
P233, 32MB RAM, KARTA 3D

Interplay wkracza wraz ze swą trójwymiarową strategią czasu rzeczywistego w świat „Star Trek". Do gry wymagany jest mocny sprzęt, ale w zamian otrzymacie kawał wspaniałej zabawy. Doskonale renderowane obiekty i wspaniałe scenerie powinny być dla wszystkich miłośników tego typu gier wielką nagrodą za trud odpalenia dema. Dla fanów serialu jest to pozycja obowiązkowa! Polecamy. naprawdę warto!



KLAWISZOLOGIA:
LEWY PRZYCISK MYSZY - wybór obiektu
PRAWY PRZYCISK MYSZY - porzucenie obiektów
CTRL + 1 do 5 - tworzy grupę pojazdów
1 do 5 - wybiera grupy pojazdów
SHIFT + 1 do 5 - skok kamery do grupy pojazdów
SHIFT + V - do następnego pojazdu
SHIFT + B - do następnego budynku
B - tworzenie budynków
V - tworzenie pojazdów
A - wybiera wszystkie APC
T - wybiera wszystkie czołgi
S - wybiera wszystkie pojazdy Sci
P - wybiera wszystkie pojazdy Photon
F1, F2, F3 - ustawia widok kamery
ENTER - wysyła wiadomość do wszystkich graczy
SPACE - włącza tryb ACTION

BANG! GUNSHIP ELITE

RED STORM ENTERTAINMENT
P200, 32MB RAM, DIRECT X

Jest to bardzo solidnie zrobiona strzelanka, której akcja osadzona jest w kosmosie. Zasiadasz za sterami kosmicznego myśliwca, który dysponując olbrzymim, śmiercionośnym arsenałem walczy z wrogami o przetrwanie. Do boju!





REDAKCYJNE: CarZonE - kącik gier samochodowych, eFPeP - kącik gier FPP, NoName nr 6 - magazyn internetowy, Tipsiory - zbiór tipsów i tricków do gier, Strona WWW Gier Komputerowych
PATCHE: Deus Ex, Diablo II, Die Hard Trilogy 2, Evolva, Gunship!, Icewind Dale, KISS Psycho Circus, Lemmings Revolution, NASCAR 2000, Tachyon The Fringe, Terminus, Unreal, Vampire The Masquerade, Soldier Of Fortune
DRIVERY: NVidia Detonators 5.14, Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3 2000/3000
SHAREWARE: ACDSee 3.0, GetRight 4.20, ICQ 2000a, McAfee Virus Scan, MIRC 5.7, Power DVD, WinAmp 2.64, WinZip 8



NA DVD

Witajcie, szczęściarze. Myślę o tych wszystkich posiadaczach DVD, którym udało się upolować w kioskach nasze pisemko. Po pewnych problemach technicznych związanych z pierwszą edycją GK DVD tym razem nie powinno być już kłopotów. Jeszcze raz przepraszamy i mamy nadzieję, że zawartość bieżącego krążka wynagrodzi Wam chwile strapienia. A jest się czym zachwycać, zerknijcie tylko na poniższy spis!

PEŁNE WERSJE: (400 MB)
Homeworld: Raider Retreat
Polanie
Rocket Arena (dodatek do Quake 3 Arena)
Faraon Megapack (dodatek do Faraon)

DEMA: (2.13 GB)
Agharta
BANG! Gunship Elite
Blair Witch Project Vol. 1
Deus Ex
Die Hard Trilogy 2
Dogs Of War
Euro 2000
Euroleague Football
F1 World Grand Prix
Flying Heroes
Ground Control
Gunship!



Kiss Psycho Circus: The Nightmare Chlid
Lemmings Revolution
MDK 2
Mercedes-Benz Truck Racing
Metal Fatigue
Motocross Madness 2
Schizm
Star Trek Armada
Star Trek: New Worlds
Star Trek Voyager: Elite Force
StarLancer
Vampire The Masquerade - Redemption
Warlords Battlecry

TRAILERY GIER: (500 MB)
Baldur's Gate 2
Bug's Life
Diablo 2
Grand Prix 3
Icewind Dale
Midnight Racing
Midtown Madness 2
Sacrifice
Soulbringer
Star Trek Voyager
The Longest Journey

PATCHE: (150 MB)
Age Of Wonders
Airport Inc
Carnivores 2
Command & Conquer Tiberian Sun
Descent 3
Deus Ex
Diablo
Diablo 2
Die Hard Trilogy 2
Dirt Track Racing
Earth 2150
Field & Stream
Final Fantasy VIII
Flying Heroes
Force Commander
Ground Control
Heroes Of Might & Magic 3
Homeworld
Icewind Dale
Majesty
Nascar 2000
Nascar Racing 3
Need For Speed 4
Nocturne
Quake 3 Arena
Rainbow Six Rogue Spear - Urban Ops
Rally Championship 2000
Revenant
Septerra Core
Soldier Of Fortune
South Park Rally
Star Trek Armada
Terminus
Thief II: The Metal Age
Unreal
Unreal Tournament
Wheel Of Time

Drivery: (500 MB, ok. 300 różnych driverów)
Biosy do najpopularniejszych płyt głównych producentów:
- Abit



- Acorp
- Aopen
- Asus
- Atrend
- Biostar
- DCS
- EpOX
- FIC
- GigaByte
- Lucky Star
- Microstar
- PC Chips
- Shuttle
- Soltek
- Tyan
- Zida Tomato

Drivery do popularnych napędów CD, CDR, DVD producentów:
- Asus
- Aztech
- BTC
- Creative Labs
- Mitsumi
- NEC
- Philips

Drivery do drukarek producentów:
- Epson
- Hewlett Packard
- OKI

Drivery do kart graficznych producentów:
- 3dfx
- Asus
- ATI
- Creative Labs
- Dell
- Diamond
- Elsa
- Guillemot
- Intel
- Matrox
- Nvidia
- S3

Drivery do najpopularniejszych modemów producentów:
- 3Com
- Asmax
- A-Trend
- Aureal
- Compex
- Diamond
- Fiedeltronik
- Genius







- GVC
- Jaton
- Pentagram
- Zoltrix
- Zoom

Narzędzia dla PC: (70 MB; biblioteka programów, które powinny znaleźć się na każdym PC)
3D Mark 2000
ACDSee 3.0
Acrobat Reader 4.05
CuteFTP 4.0.18
Direct X 7.0
Direct X 7.0a
Download Accelerator Plus
GetRight 4.2c
GetSmart 0.9
HyperSnapDX 3.62
ICQ 2000a
Netscape Navigator 4.6
Mirc 5.7
PC Accelerator 5001 SE
Perfect Companion 3.6.2
Quick Time 3.0
Quick Time 4.1
Shockwave 7
WinAmp 2.64
Windows Commander 4.03
WinRar 2.71
WinZip 8.0

Gry shareware: (45 MB; ciekawe i proste gry w wersjach shareware)
Coyote Hunter
JetSki
Mission To Mars
Solaris
Solitaire City
Springy Madness
Tetric
Kulki

Różności: (80 MB; ok. 140 plików)
Nortor Antivirus update: 24.07.2000
Plug-Iny do programu WinAmp
Skiny do programu WinAmp
Wygaszacze ekranu

Strony WWW: (50 MB)
ND4SPD Offline - jeden z największych serwisów internetowych poświęconych serii „Need For Speed"

Muzyka: (530 MB)
Dema programów do tworzenia muzyki:
- Dance eJay
- Dence eJay 2
- HipHop
- Rave eJay
- Techno eJay
Pliki MP3 z muzyką z klasyki gier komputerowych
Pliki MP3 polskich zespołów:
- Drapped Fel
- Imhotep
- Noye
- So
Sample do tworzenia muzyki

Grafika: (10 MB)
Galeria zawierająca ponad 70 obrazów tworzonych przez komputerowych grafików

Filmy: (100 MB)
Zwiastun flimu „Asterix i Obelix"
Teledysk do filmu „Asterix i Obelix"

Ogólne informacje o „Grach Komputerowych" Edycja DVD nr 2/2000:
- Łączna objętość : 4,6 GB
- 4 pełne wersje programów
- 25 wersji demonstracyjnych gier
- ok. 40 patchy z gier
- 12 trailerów filmowych gier
- ok. 300 driverów do osprzętu PC
- biblioteka 22 najprzydatniejszych programów użytkowych dla PC
- dział „Różności" zawierający dużą ilość ciekawego stuffu dla PC
- multimedialne działy: grafika, muzyka, film - zawierające materiał spoza kręgu gier komputerowych
- przystępne menu pozwalające przeglądać zawartość oraz uzyskać informacje o zawartości płyty DVD
- ponadto wiele innych atrakcji



DVD-ROM

- Płytka zawiera wyłącznie oprogramowanie komputerowe i nie jest przeznaczona do stacjonarnych czytników DVD dla tzw. kina domowego.
- Do uruchomienia płytki niezbędny jest komputer PC wyposażony w czytnik DVD.
- Płytka pracuje tylko w środowisku Windows 95/98.
- Wszystkie programy zawarte na DVD zostały sprawdzone pod kątem poprawnego funkcjonowania, a także na obecność wirusów.
- Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za efekty wywołane niewłaściwym postępowaniem programami występującymi na płycie.
- W razie problemów z użytkowaniem naszej płyty DVD, prosimy o kontakt z redakcją. Do Waszej dyspozycji jest red. Krzysztof Kiełmiński, który dyżuruje w poniedziałki i czwartki w godz. 17-20 pod numerem telefonu (022) 815-42-20, adres internetowy: reklamacje@cgs.com.pl

Pierwsze spojrzenie na...

SANITY AIKEN'S ARTIFACT

Świat oszalał. A Monolith robi o tym grę komputerową. Fajnie, nie ma co...

Bejsbol, koleś w skórze, robotnicy drogowi. To pewnie poziom „Warszawa”.



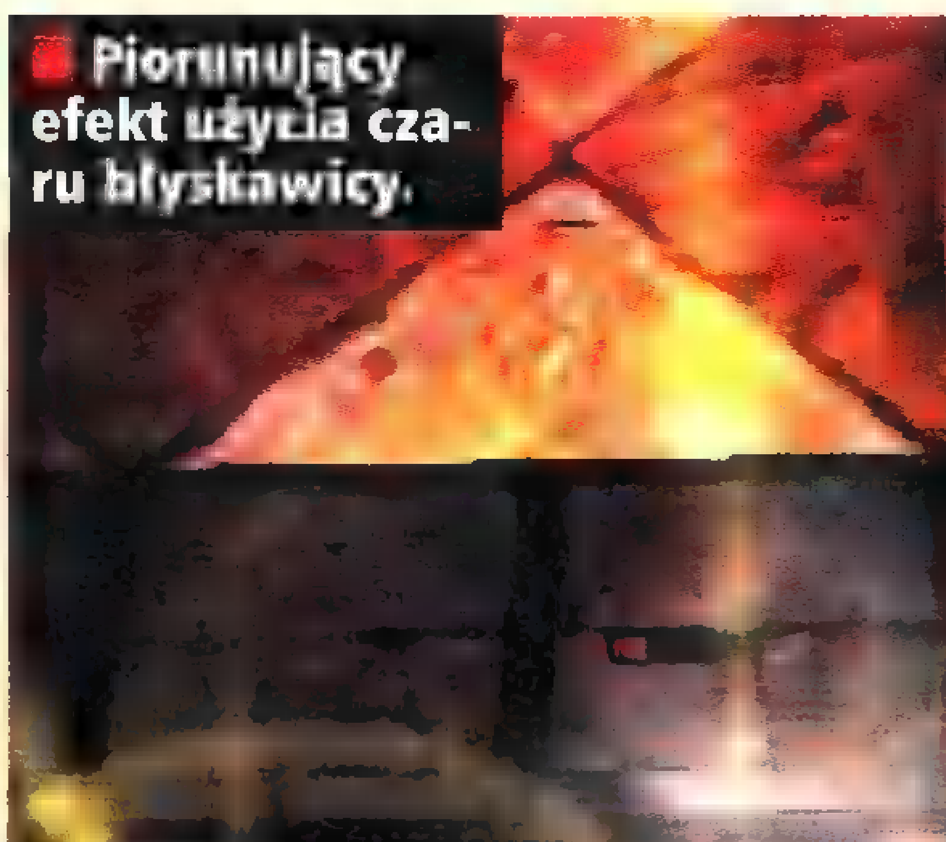


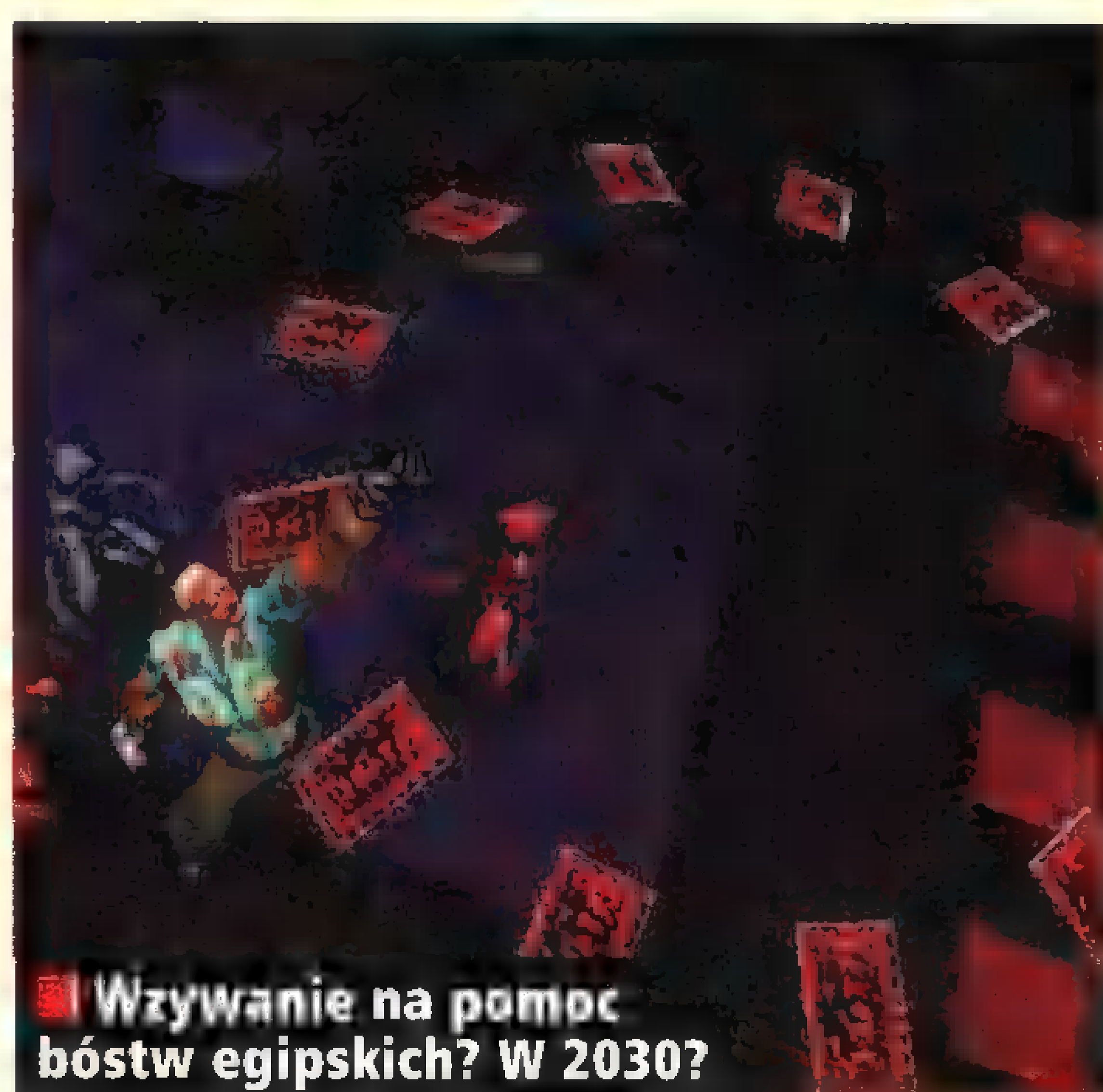
„SANITY" PRZYCIĄGNIE NAS W TE ŚWIĘTA, GDYŻ...

- Łączy elementy przygodówki, strzelanki i prostego RPG.
- Napędza ją zaawansowany engine graficzny. Wygląda świetnie.
- 80 projektowanych czarów pozwoli autorom rozwinąć skrzydła wyobraźni.
- Bohater to skrzyżowanie Ice T. i Denisa Rodmana z bohaterem filmu „Matrix".

WYDAWCA FOX INTERACTIVE **PRODUCENT** MONOLITH **PREMIERA** GWIAZDKA


Jeden z totemów to Czary Las Vegas. Poważnie.


Piorunujący efekt użycia czaru błyskawicy.


Wzywanie na pomoc bóstw egipskich? W 2030?





Zapowiedź tę piszę na kolanie, wśród stert gruzu, desek i kafelków. Wszystko dlatego, że zachciało mi się remontu i od dwóch tygodni w mieszkaniu goszczę stosowną ekipę. Zza ściany dochodzą odgłosy intensywnej rujnacji. Przed chwilą elektryk wywołał zwarcie i gdyby nie listwa przepięciowa, nie byłoby już mojego komputera, tego tekstu, zapewne również elektryka. Mam nadzieję, że to docenicie i dobrniecie chociaż do połowy.

Dziś będzie o szaleństwie, a właściwie o tym, jak nie zwariować. Problemem tym zajęli się panowie z Monolith (podejrzewam, że też mają w swych biurach remont), których znamy przede wszystkim jako autorów kontrowersyjnych FPP „Blood 1 & 2" oraz engine 3D LithTech. Ten niezły kawał programistycznej roboty doczekał się już oficjalnej wersji v2.0 i wkrótce zobaczymy go w akcji w aż trzech nowych produkcjach. Po pierwsze, primo - w opisywanej w numerze sierpniowym komputerowej wersji „Austina Powersa" nazwanej kryptonimem „NOLF" („No-one Lives Forever"). Po drugie, primo - w „Aliens Vs Predator 2", o którym nie wiadomo na razie nic albo prawie nic. Po trzecie wreszcie, nasz dzisiejszy bohater - „Sanity: Aiken's Artifact".

Rzecz dzieje się w roku 2030, gdy nadmiar telewizji, gier komputerowych i spalin w powietrzu spowodował ogólne ogłupienie nacji ludzkiej. Wytworzyła się przy tym specyficzna kasta społeczna - Psioników, posiadających zdolności mentalnej kontroli żywiołów i ich energii. Oczywiście część z nich postanowiła zdobyć władzę nad światem. Powiało anarchią i chaosem, na szczęście znalazł się jedyny sprawiedliwy, który ten niecny plan, a jakże, udaremni. Fabuła wyświechtana, jednak stoi za nią kilka ciekawych pomysłów, którym warto się przyjrzeć. „Sanity" ma być czymś, co autorzy określają mianem przygodówki akcji z elementami RPG. Gracz, wcielając się w postać psionicznego agenta Nathaniela Caina, będzie musiał przebyć 20 zróżnicowanych poziomów (że wspomnę nawiedzone katakumby i podziemne laboratoria). W niektórych miejscach dołączać się będzie jedna z pięciu postaci, formując coś na kształt drużyny. Pomocnicy mogą okazać się niezbędni przy rozwiązywaniu licznych zagadek z rodzaju „przedmiot-klucz" czy „przełącz przycisk". Z kolei w trakcie starć z przeciwnikami ujawniać się będą proste elementy RPG w postaci tabelkowych charakterystyk uzbrojenia oraz intrygującego systemu czarów, zwanych przez Monolith „Talentami". Każdy z Talentów reprezentuje jeden z ośmiu działów magii (m.in. kulty egipskie, demonologia, żywioły), a w każdym z nich zaprojektowano po 10 różnych zaklęć. Daje to w sumie pokaźną ilość 80 czarów, które zbieramy w trakcie gry w postaci kart (patrz ramka).

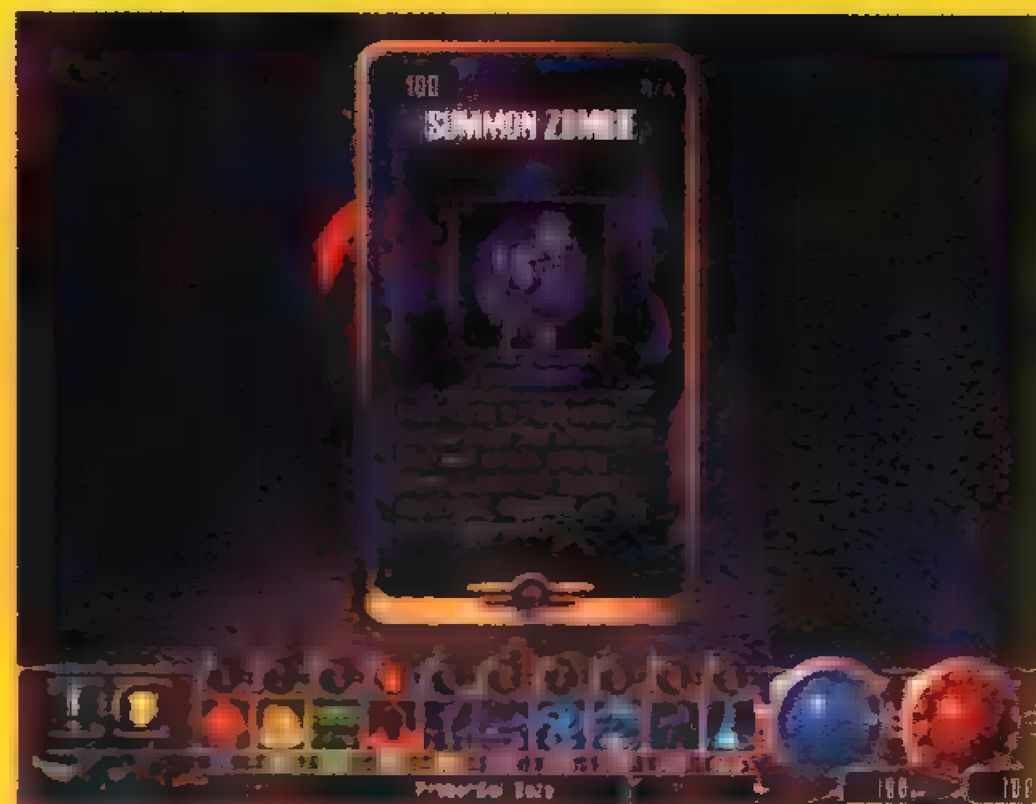
Całość grafiki napędzana jest przez wspomniany już engine LithTech, a izometryczny rzut okolicy oraz animacje innych postaci robią dobre wrażenie. Ciekawostką jest fakt, iż głosu głównemu bohaterowi użyczył amerykański raper Ice T. Czekając na pełną wersję, mam tylko nadzieję, że autorzy popracują nieco nad fabułą i ogólnym klimatem, bo same fajerwerki techniczne nie wywołają w nas bzika na punkcie „Sanity". **PIOTRES**


Walki są bardzo widowiskowe. LithTech to nie przelewki.

„CIEKAWOSTKĄ JEST FAKT, IŻ GŁOSU GŁÓWNEMU BOHATEROWI UŻYCZYŁ AMERYKAŃSKI RAPER ICE T."

KARTY NA STÓŁ

Przykładowa karta z czarem - „Przywołanie Zombie", który staje do walki po stronie bohatera. Gracz może zbierać w trakcie gry różne karty z każdego z ośmiu Totemów. Część z nich będzie mógł wymienić. Jest to szczególnie ciekawa opcja dla trybów multi.



DANE PRODUCENTA

Nazwa: Monolith
Pochodzenie: Seattle, USA
Data założenia: 1995
Wielkość zespołu: 15 osób
Osiągnięcia: Wywołali skandal obiema częściami „Blood". Stworzyli też niezły engine 3D, LithTech, na którym powstają aktualnie trzy gry.
Poprzednie Gry: „Blood", „Blood 2", „Get Medieval", „Rage Of Mages", „Shogo: MAD".

Pierwsze spojrzenie na...

ZEUS



Twórcy „Caesara" i „Faraona" nie chcą udawać Greka.

PAN OLIMPU



ZOSTANIEMY PANAMI NA OLIMPIE, PONIEWAŻ...

- Przyciągnie nas szereg interesujących zadań i duża elastyczność rozgrywki.
- Możemy zabiegać o względy bogów i herosów z greckiej mitologii.
- Impressions to jak zawsze gwarancja solidnej oprawy graficzno-dźwiękowej.
- Mężczyzna musi umieć wybudować dom. Co dopiero całe miasto!

PRODUCENT IMPRESSIONS GAMES **WYDAWCA** SIERRA **PREMIERA** LISTOPAD


Sielski grecki obrazek. Owce i oliwki. Leniwe morze.


Wygląda jak okolice Dworca Centralnego w Warszawie.



Pamiętam bardzo dobrze, jak pierwszy raz zetknąłem się ze strategiczną grą „w budowanie". To było „Sim City" (Original) na PC 286 z kartą grafiki EGA (16 kolorów), a ja miałem wtedy 10 lat. Dziś sam jestem już dziadkiem, ale wciąż jeszcze z przyjemnością sięgam po nowe gry tego rodzaju, tym bardziej, że cały czas takowe powstają. I są coraz lepsze. Przed nami kolejna strategia z Impressions - „Zeus".

Zaczynasz tradycyjnie. Kawał przestrzeni, dającej się scrollować na wszystkie strony. To Twoje państwo, ziemia, którą musisz uczynić sobie poddaną. Najpierw budujesz parę farm, aby ludność miała co do garnka włożyć. Kilka domków, aby mogła hmmm... w każdym razie, dbasz o wzrost populacji. Potem już akcja rusza z kopyta. Targ, spichlerz, warsztaty, kowal, miejsce wytopu rudy. Potem jakaś świątynka, może forum, park czy stadion dla zadowolenia gawiedzi. Wreszcie garnizony, mury, armia i podbój okolicy. Później pozostaje nam już tylko dbanie o stały przyrost ludności i zamożności, harmonijny rozwój i uchronienie naszego wychuchanego dzieciątka od wszelkich katastrof. To standardowy scenariusz w grach strategiczno-ekonomicznych, w których osią rozwoju jest jeden duży ośrodek - coś, co już sprawdziło się w poprzednich grach Impressions.

Jednak tym razem twórcy „Caesara" i „Faraona" postanowili pójść krok dalej, biorąc sobie do serca powiedzenie, że cofa się ten, kto stoi w miejscu. I nie chodzi tu bynajmniej o zmianę cywilizacji, którą tym razem wrzucili na warsztat - po starożytnych Rzymianach i Egipcjanach przyszła kolej na antyczną Grecję. Chodzi raczej o całościową filozofię strategii. Rozgrywka w „Zeusie" zostanie silniej ujęta w karby kolejnych zadań, które gracz będzie musiał wykonać, a całość ma być bardziej spojona pod kątem fabularnym. Spójrzmy na przykład na same początki. Zaczynamy rozbudowując małą portową mieścinę. Bliskość morza to dostatek pożywienia, jednak bardzo szybko zaczniemy się „dusić" na skalistych i nieprzyjaznych wybrzeżach Morza Egejskiego. Trzeba więc szukać innej lokacji pod budowę własnego polis. Autorzy obiecują wierne odwzorowanie warunków geograficznych i klimatycznych, które przecież w rzeczywistości doprowadziły do wykształcenia się kultury greckich państw-miast. Po pewnym czasie trzeba będzie odnaleźć obszary lepiej nadające się pod uprawy, tak aby dostarczyć naszym obywatelom pożywienia. Gracz cały czas staje przed nowymi problemami i na bieżąco musi modyfikować swą strategię. Wiele z tych sub-questów (według autorów wykonanie każdego ma zająć średnio około godziny czasu gry) ma charakter fakultatywny, jednak podjęcie wyzwania i wykonanie zadania nierzadko zwróci się z nawiązką. Tym bardziej, że autorzy wprowadzili do gry wiele elementów greckiej mitologii. Na pomoc naszym armiom wezwać będzie można greckich bohaterów - Herkulesa, Prometeusza, Perseusza. Jednak, jak na gwiazdorów przystało, służyć mogą oni tylko silnym władcom. Trzeba ich przyciągnąć do miasta, zbudować gigantyczną świątynię czy urządzić igrzyska, o których wieść rozniesie się po całej Helladzie. Wszystko to już wkrótce. Zacznijmy czytać Mitologię.

PIOTRES

„WIELE ZADAŃ MA CHARAKTER POBOCZNY, ALE PODJĘCIE WYZWANIA ZWRÓCI SIĘ Z NAWIĄZKĄ"

ZBUDUJ MI MAMO!

Gry, w których jedynym zajęciem jest budowanie czegoś od początku, cieszą się niesłabnącą popularnością. Pojawiło się już kilka serii, które gwarantują zawsze wysoką jakość, a których kolejne odsłony oczekiwane są z niecierpliwością przez graczy na całym świecie. Warto wspomnieć o Bullfrogu i ich „Theme Parkach" czy Maxis, który od lat dostarcza nam kolejnych Simów (z „Sim City" i „The Sims" na czele). Impressions Games to z kolei epoki historyczne - trzy części „Caesar" oraz „Faraon" sprzedały się na świecie w ponad 2 milionach egzemplarzy, co najlepiej świadczy o ich popularności.

DANE PRODUCENTA

Nazwa: Impressions Games

Pochodzenie: Cambridge, USA

Data założenia: 1992

Wielkość zespołu: 20-25 osób

Osiągnięcia: Najpierw tworzyli gry na własny rachunek. Przejście pod skrzydła Sierry pozwoliło im wypłynąć na szerokie wody. Tworzą solidne strategie, które znalazły uznanie w oczach graczy.

Poprzednia Gra: „seria „Caesar", „Lords of the Realm", „Faraon" oraz dodatek „Kleopatra".

Pierwsze spojrzenie na...

THE SETTLERS IV

Wygląda na to, że „Setlersi" na stałe zadomowili się na monitorach naszych PC.

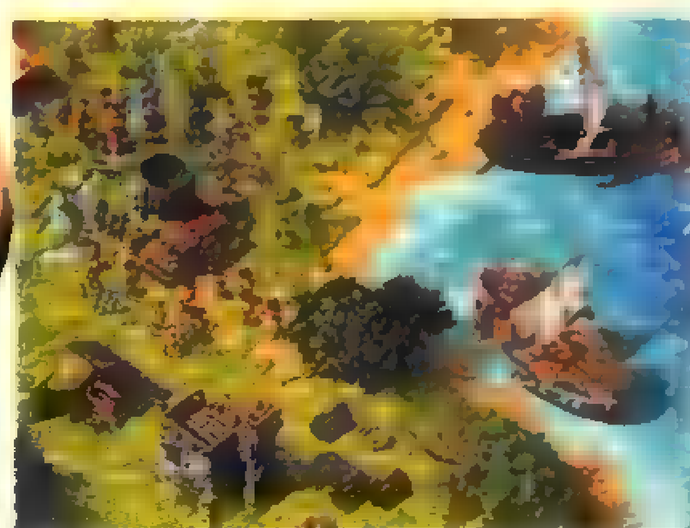




Jedna z budowli Mroczniaków, powiększona za pomocą funkcji zoom.



Mroczna nacja sadzi trujące rośliny.





OSADNICY USADZĄ NAS PRZY KOMPACH, GDYŻ...

- Jest to jedna z najlepszych serii gier strategiczno-ekonomicznych.
- Trzy zróżnicowane rasy, plus czwarta niegrywalna, to niezłe wyzwanie.
- Fantastyczną kolorową grafikę dopieszczono do granic możliwości.
- CD-Projekt z pewnością postara się o polską wersję.

PRODUCENT BLUE BYTE WYDAWCA BLUE BYTE PREMIERA GWIAZDKA 2000





Kluczem do sukcesu jest optymalny przepływ towarów.



Zabawa w Boga zawsze jest pociągająca. Właściwie opiera się na niej cały przemysł komputerowej rozrywki. To przecież od nas zależy życie lub bolesna śmierć ekranowego bohatera. Jednak zdecydowanie najprzyjemniej jest wziąć pod opiekę jakieś małe plemię, naród, lub nawet całą cywilizację. Obserwujemy wtedy podwładnych niczym zawieszona wśród obłoków istota wyższa i swymi decyzjami zmieniamy losy świata poniżej. Staramy się o jego harmonijny rozwój lub przeciwnie - prowadzimy do wielkiej katastrofy. „Boskie" strategie są naprawdę boskie.

Moim prywatnym pieszczoszkiem na zawsze pozostanie jednak chyba niemiecka firma Blue Byte i ich seria „The Settlers". Część pierwsza przyciągała na długie godziny przed monitor Amigi 500, kolejne nie pozwalały o sobie zapomnieć w czasach PC. Osadnicy stopniowo ewoluowali, nie tylko w aspektach wykonania i szczegółowości grafiki. Przykładowo - w pierwszej części można było jedynie wskazać strażnicę, do której udać się ma nowo zwerbowany wojak. W wydanej dwa lata temu „Settlers III" można już było tworzyć regularne oddziały i wydawać im rozkazy, co zbliżyło grę do klasycznego RTS'a z silnie rozbudowanym wątkiem ekonomicznym. Blue Byte cały czas ma nowe pomysły. Nic więc dziwnego, że wszyscy niecierpliwie wyczekiwaliśmy wieści o „Settlers IV", zapowiedzianej na Gwiazdkę tego roku.

A wieści właśnie nadeszły. Przede wszystkim - w grze pojawi się jeszcze silniejszy wątek fabularny. W trybie kampanii dla pojedynczego gracza każda z trzech dostępnych ras (Majowie, Rzymianie, Wikingowie) stawić będzie musiała czoła nowej nacji - Mroczniakom (TM). Ci „źli osadnicy" pod wodzą jeszcze „źlejszego" czarodzieja zdobywają kolejne połacie sielskiej krainy i sadząc toksyczne rośliny zamieniają je w nieurodzajne pola i wyjałowione pustkowia. Gracz zajmując taki teren będzie musiał najpierw doprowadzić go do stanu używalności przez nawadnianie i usunąć ołtarze, na których Mroczniacy składali ofiary złym bóstwom. Większą rolę w samej walce będzie odgrywała magia i szkoleni czarodzieje. Autorzy przywiązują bardzo dużą wagę do zróżnicowania poszczególnych ras. Każda z nich to nie tylko odmienny styl architektoniczny i budynki, ale również inne umiejętności osadników i specyficzne jednostki (np. sabotażysta, medyk). Pojawią się wreszcie machiny oblężnicze (katapulta, miotacz ognia, młot u Wikingów) oraz statki wojenne.

Dopaleniu ulegnie oprawa wizualna. Kolorowa i optymistyczna grafika jest po prostu śliczna. Na ekranie porusza się jeszcze więcej animowanych obiektów, flory i fauny krainy. Autorzy zaimplementowali wreszcie kilkustopniowy zooming. To, co najlepsze, idea i interfejs, pozostaną na szczęście niezmienione. Nadal będziemy bawili się grą strategiczną silnie podszytą ekonomią, w której armia jest równie ważna, jak pozyskiwanie i przerób surowców oraz troska o zachowanie „ciągów towarowych". Ja już szykuję miejsce na półce dla osadników. **PIOTRES**

„TO CO NAJLEPSZE - IDEA I INTERFEJS - POZOSTANĄ NIEZMIENIONE"

ZRÓB SOBIE OSADNIKA

Przesympatyczni bohaterowie naszej gry ewoluują razem z serią i całym rynkiem gier. W pierwszej części byli kilkupikselowymi sprite'ami w różnokolorowych koszulkach. W kolejnych przybywało im szczegółów i klatek animacji. „Settlers IV" przedstawia w pełni renderowane trójwymiarowe modele, dzięki czemu nasi podwładni wyglądają niczym z bajek Disney'a. Nauczyli się też komunikować z graczem poprzez „dymki". Ułatwi to rozeznanie w sytuacji.





DANE PRODUCENTA

Nazwa: Blue Byte Software

Pochodzenie: Niemcy

Data założenia: 1988

Wielkość zespołu: 25 osób

Osiągnięcia: Jak to u Niemców. Ordnung must sein! Zawsze wydają dopracowane i przemyślane produkty. Najlepiej wychodzą im strategie, których sprzedali na świecie prawie 4 miliony.

Poprzednia Gra: seria „Battle Isle", seria „Settlers", „Incubation", „Extreme Assault", „Albion".

Pierwsze spojrzenie na...

MYST 3: EXILE

Podtytuł sugeruje, iż skazani będziemy na wygnanie. Z prawdziwą przyjemnością.

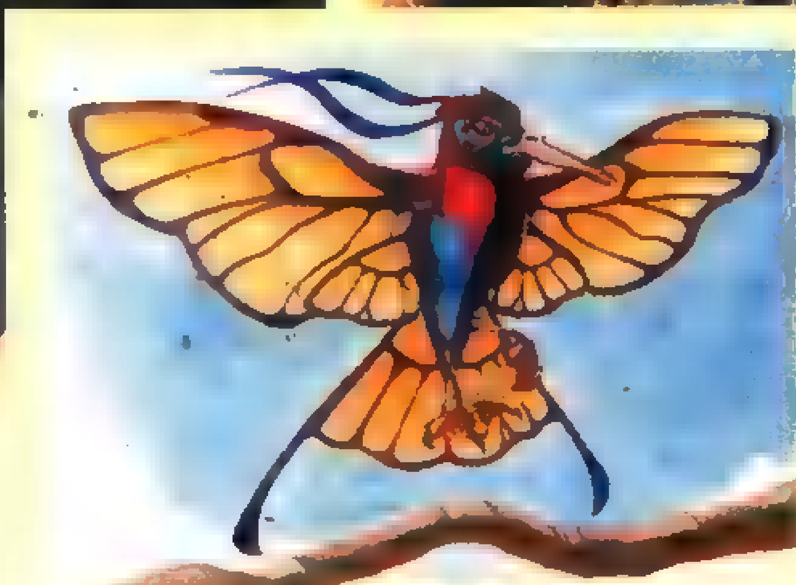


DAMY SIĘ PORWAĆ ATMOSFERZE MYSTYCYZMU, GDYŻ...

- Uwielbiamy klimat fantastycznego świata i jego zagadek.
- Pod względem grafiki może być to całkiem nowa jakość.
- Autorzy z Presto to profesjonaliści, więc przyłożą się należycie.
- 5 odmiennych epok nie pozwoli nam popaść w rutynę.

PRODUCENT PRESTO STUDIOS **WYDAWCA** MATTEL **PREMIERA** WIOSNA 2001


Tylko bez freudowskich skojarzeń proszę.




Matka Natura musiała być na niezłym kacu...

Nie ma miesiąca, abym nie doniósł Wam o nowej przygodówce, która lada dzień, no, może miesiąc (optymista - przyp. Jagd) zawita w skromne progi PeCetów wszystkich fanów gier adventure. „Arcatera", „In Cold Blood", „Monkey Island 4", „Schizm" - na dźwięk tych tytułów raduje się serce i dusza graczy, którzy lubią czasem wysilić się nieco więcej, niż tylko wysyłać kolejne oddziały do bazy wroga, tudzież usiec dwugłowego mamuta i zdobyć dzięki temu magiczny elfi pierścień niewidzialności +15 na dwunastym poziomie osiemnastego lochu.

Taki wysyp przygodówek zdaje się również przeczyć tezie o dopełnionym już upadku gatunku. Wydaje się, że po chwilowym regresie producenci pogodzili się z faktem, że na krociowe zyski ze złotej ery „Monkey Island" czy „Broken Sword" nie ma co liczyć, albo przynajmniej trzeba na nie nieco poczekać. Niezaspokojona rzesza fanów wielkiej przygody cały czas jest publiką na tyle liczną, aby opłacało się tworzyć dla niej nowe gry. Tego rodzaju sytuacja jest również wielce twórcza, gdyż zmusza do poszukiwania nowych metod i rozwiązań, dodawania w różnych proporcjach elementów akcji czy RPG, co może finalnie pchnąć do przodu cały gatunek. Nawet skostniałe Cryo przestało produkować taśmowo gry na engine Omni, pokazując jego innowacyjne rozwinięcie w „Wehikule Czasu". Na tym tle nasz dzisiejszy bohater - trzecia część owianego legendą „Mysta", wydaje się być nieco zapóźniony, ale może w tym właśnie będzie tkwiła jego siła? „Myst 3: Exile" (Wygnanie) powstaje w Presto Studios. Zaplątana historia tej serii, znaczona zarówno krociowymi zyskami, jak i spektakularnymi plajtami i przejęciami (patrz ramka) sprawiła, że firma Mattel przekazała projekt w ręce doświadczonego teamu twórców przygodówek z San Diego. Ci postanowili przede wszystkim utrzymać charakterystyczny i łatwo rozpoznawalny klimat oryginału. Dostajemy więc odległy, fantastyczny świat, planetę opuszczoną, ale wypełnioną majestatycznym spokojem. I wielką zagadkę, którą musimy rozwiązać, pokonując po drodze dziesiątki pomniejszych zagwozdek, układanek i łamigłówek. Wątek fabularny obraca się wokół postaci głównego bohatera, wygnanego ze swego zniszczonego królestwa, który trafia do świata Myst, aby dopełnić zemsty na złym władcy. W tym celu przebyć musi przez 5 odmiennych krain - epok historycznych. W wielu miejscach fabuła „Myst 3" nawiązuje do poprzedników oraz znanych już lokacji. Podobnie jak w poprzednich częściach - postępy w grze zależeć będą bardziej od rozwiązywania kolejnych zagadek logicznych (a ich wysoki poziom mamy zapewniony) i kojarzenia faktów czy symboli, niż przenoszenia przedmiotów z miejsca w miejsce. Ewolucji ulegnie przede wszystkim engine - tym razem renderowane lokacje oglądać będziemy z możliwością pełnego obrotu o 360 stopni, bez utraty wysokiej jakości grafiki. Pozostaje czekać, aż twórcy pokażą coś więcej niż tylko smakowite screeny. Wygląda na to, że polski „Schizm" będzie miał nie lada orzech do zgryzienia.

PIOTRES

„AUTORZY POSTANOWILI UTRZYMAĆ CHARAKTERYSTYCZNY I ŁATWO ROZPOZNAWALNY KLIMAT ORYGINAŁU"

MYST WSZECH CZASÓW

Choć niektórym trudno jest w to uwierzyć, „Myst" jest największym hitem wszech czasów. Według wiarygodnego źródła, jakim jest badająca wyniki sprzedaży międzynarodowa organizacja PC Data, na całym świecie od momentu premiery w 1994 roku rozeszło się ponad 5,5 miliona kopii tej gry! Dla porównania - „Doom" i gry serii „C&C" sprzedały się w ilości niecałych 3 milionów egzemplarzy, „Quake" - 1,8 miliona. Co ciekawe, nie wiąże się to wcale z powodzeniem finansowym kompanii wydających „Mysta". Wydawca pierwszej części - Broderbund, dawno już nie istnieje. Odpowiedzialny za część drugą („Riven") Mindscape również ogłosił upadłość. Aktualnie licencja na serię jest własnością Mattel. „Trójkę" tworzą od podstaw ludzie z Presto Studios, zaś Cyan, twórcy oryginalnego hitu z 1994 roku, pracują nad ściśle tajnym „Myst Dimensions".

DANE PRODUCENTA

Nazwa: Presto Studios

Pochodzenie: San Diego, Kalifornia

Data założenia: 1991

Wielkość zespołu: 15 osób

Osiągnięcia: Presto to grupa fanatyków, tworzących gry dla przyjemności. Nie mają na swym koncie imponujących hitów, ale ich gry znalazły uznanie fanów i krytyki. „Myst 3" to dla Presto wielka szansa.

Poprzednia Gra: Seria „Journeyman Project", „Star Trek: Hidden Evil", „Stephen King's F13".



COMMAND & CONQUER
RED ALERT 2



KONFLIKT POWRACA

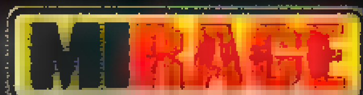




WINDOWS 95, 98, & NT CD-ROM







02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3.
Tel. (22) 642 27 66 lub 642 27 68. Fax 642 27 69.
Dystrybucja: IM Group Sp. z o.o. WWW: http://www.imgroup.com.pl



ZAMÓW JUŻ DZIŚ
TEL (022) [redacted]
imgroup@play.com.pl
ZERO KOSZTÓW PRZESYŁKI

NOWOŚCI

AKTUALNY PRZEGLĄD GIERCOWYCH DONIESIEŃ

ze świata

Za moment (patrz rozdział „Z ostatniej chwili") ukaże się na naszym rynku spolonizowana wersja baldursopodobnego „Icewind Dale". Dwie płyty za 99 zł plus atrakcyjny gadżet, o którym na razie niewiele nam wiadomo. Już od szóstego września!

Mattel Interactive wykupił prawa do produkcji w naszym pecetowym wymiarze wszelkich gier opartych na systemie Robotech. Fani wielkich maszyn kroczących mogą więc spać spokojnie aż do Gwiazdki 2001.

Za momencik powinien być dostępny add-on do przebojowego „Majesty". Zawierać on będzie nowe scenariusze, gadżety magiczne i jednostki, co przy wprowadzeniu zupełnie odmiennych terytoriów powinno wnieść do tej gry sporo świeżości.

CD-Projekt macza paluchy w wydaniu spolonizowanej wersji „Grand Prix 3". Premiera dosłownie za chwilkę!

Ripcord Games wreszcie spuścił z tonu. Zapowiadana seria trzech produktów o charakterze rolplejowym, z których jeden miał być wyłącznie grą multi-playerową, ukaże się jako jeden produkt. Czekamy więc na „The Quest Of The Blademasters".

„Alien Nations" niebawem doczeka się młodszego braciszka. Rodzice chrzestni już wybrali mu imię - „Alien Nations II". Czyż to nie słodkie i oryginalne?

■ WYDAWCA **CD-PROJEKT** ■ PRODUCENT **MICROPROSE** ■ PREMIERA **WRZESIEŃ**

B-17 FLYING FORTRESS 2

Znów będziemy mogli zbombardować Ruhrę i zrównamy z ziemią kilka hitlerowskich fabryk!

Nowa odsłona baaardzo leciwego „B-17 Flying Fortress" kazała nam na siebie czekać ładnych kilka lat. W międzyczasie Microprose zmieniło ekipy producenckie i... właściciela. Zmiany zadziałały pobudzająco, gdyż wreszcie światło dzienne ujrzał następca jedynego w swej klasie symulatora bombowca z II wojny światowej. Odmłodzony B-17 ponownie poniesie nas nad okupowaną Europę i da możliwość zdemolowania co najmniej kilkudziesięciu celów naziemnych. Gra przeszła wielką metamorfozę i wreszcie możemy się sycić nowoczesnym „silnikiem" oraz zupełnie nowymi możliwościami. Oprócz arcystarannej konfiguracji maszyny i jej załogi (z malowaniem godła włącznie), podczas misji bojowej możliwe będzie wskoczenie do eskortującego wyprawę Mustanga i zamienienie niezgrabnego bombowca na ultralekkiego, śmiercionośnego myśliwca. Całość maszyny, z jej wnętrzem włącznie będzie wykonana w pełnym 3D, co pozwoli nam poklepać po ramieniu kolegów niedoli! Wielkie formacje (tzw. skrzynki) sunących ponad kontynentem bombowców mogą się stać niezapomnianym przeżyciem dla każdego fana symulacji. A dla maniaków II wojny światowej (yeah!!!) zwłaszcza. ■

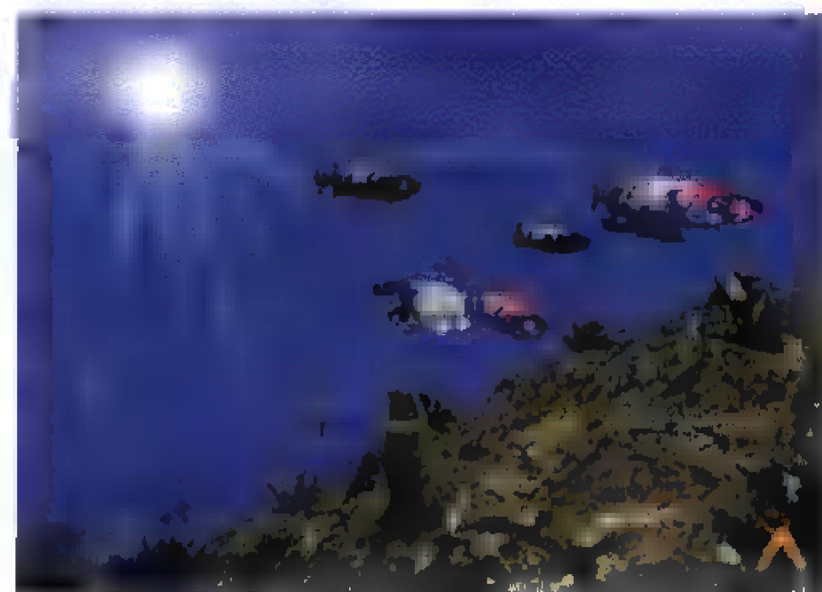




■ WYDAWCA **UBI SOFT** ■ PREMIERA **IV KWARTAŁ**

DEEP FIGHTER

Kataklizm wisi nad planetą... Nieee, a może najeźdźcy z kosmosu... to już było!



Takimi właśnie problemami zajmują swoją uwagę najlepsi z najlepszych, władcy marionetek - twórcy gier komputerowych. Wśród sequelowatego chłamu trudno jest odnaleźć coś naprawdę interesującego, ale na szczęście Criterion Studios nie zasnęło snem wiecznym i zamierza olśnić nas swoją najnowszą grą - „Deep Fighter". Jeśli pamiętacie jeszcze „Sub Culture", wówczas szybko skojarzycie klimaty, w jakie się wdamy. Podwodna odyseja z motywem przetrwania w tle. Połączenie czegoś w rodzaju symulatora myśliwca z RTS-owatym zarządzaniem zasobami i wprowadzaniem coraz to nowszych rozwiązań technologicznych. Jako pilot podmorskiego pojazdu zaangażowany zostaniesz w wielką zadymę, która toczyć się będzie w czterech skrajnie się od siebie różniących sceneriach. Podmorski Paradise z wielką i bogatą społecznością olśni Cię rozmachem konstrukcji, starożytne ruiny złupionej i zalanej Atlantydy odsłonią wreszcie swe tajemnice, mroczne brzegi kontynentalne i dno usłane skamielinami wzbudzą dreszcz strachu, zaś efektu tego dopełni straszliwa Abyss (Głębia), w której możliwości walki w figurach pionowych będą się wydawały nieograniczonymi. Produkt ma zostać wykonany na fenomenalnym enginie, a zaimplementowana fizyka ruchu i walki podwodnej powinna nas powalić. Przy takiej ilości pozytywnych wibracji, wieść o zastosowaniu dźwięku 3D i rozwiniętej opcji multi-player zda się być dodatkową kroplą miodu wylaną na nasze serca. ■

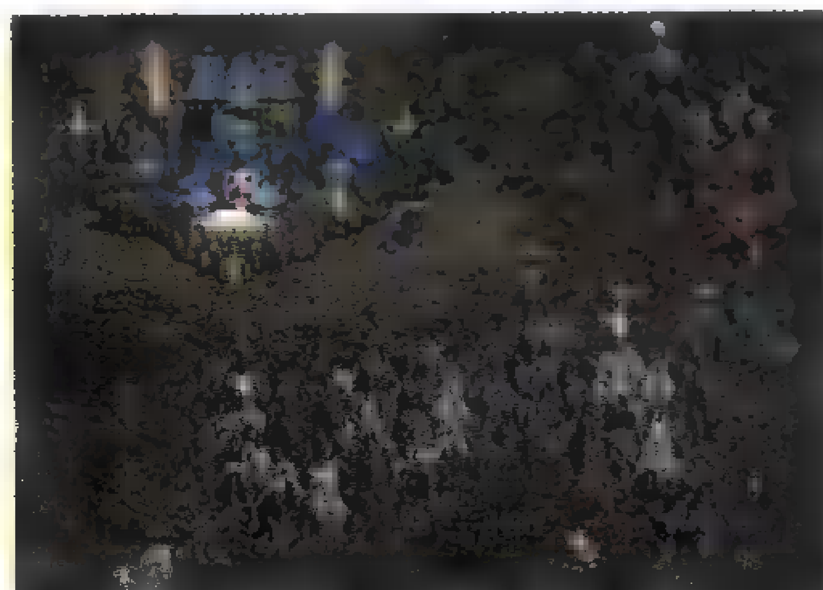
■ WYDAWCA **STRATEGY FIRST** ■ PRODUCENT **STRATEGY FIRST** ■ PREMIERA **BOŻE NARODZENIE 2000**

DISCIPLES 2: DARK PROPHECE

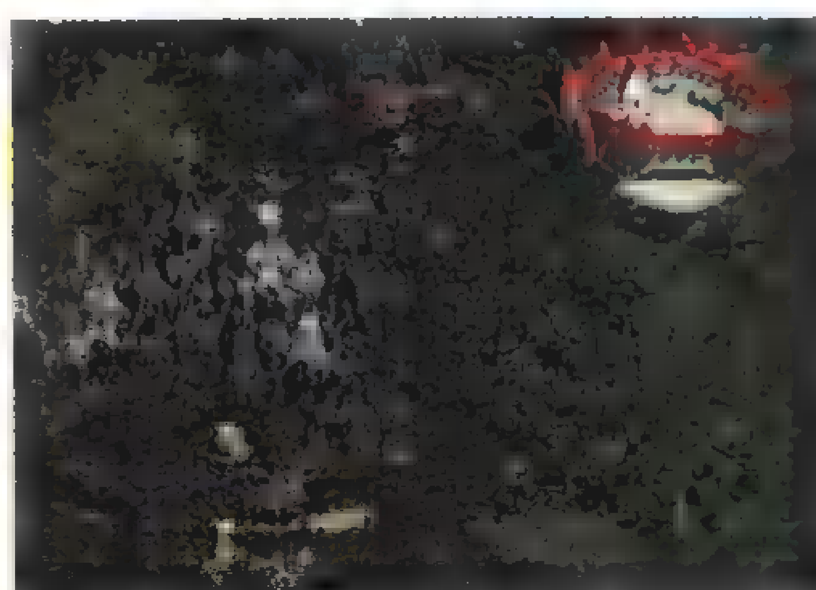
Wielka wojna powraca! A wraz z nią setki orków, goblinów i innego piekielnego tałatajstwa.

Strategy First otrząsnęło się z długotrwałego marazmu i zamierza uświetnić tegoroczną Gwiazdkę swym najnowszym produktem. Kontynuuje on znaną grę „Disciples", kochaną przez miłośników małżeństwa strategii z RPG-iem. Świat magii i śmiercionośnego żelaza niebawem odżyje na naszych pecetach. Będzie to klasyczna gra strategiczna, która znalazła się w rolplejowej krainie niczym stareńki „Master Of Magic" czy nowszy „Age of Wonderds". Cztery rasy staną do wielkiej walki o dominację! Będą to: Empire, Mountain Clans, Legions of the Damned i Undead Hordes. Już same nazwy zwalczających się stronnictw przyprawiły nas o ślinotok. Do wyboru





będziemy mieli ponad dwieście typów jednostek, kilkadziesiąt budowli i niemalże setkę czarów. Najważniejsze zmiany, jakie zaszły od czasu premiery protoplasty widać gołym okiem. Wreszcie wszystko będzie popylało w wysokiej rozdziałce przy szesnastobitowej palecie barw. Wizualizacja ruchu jednostek i rzucanych przez nie czarów może być lepsza od kontrowersyjnego „Warlords: Battlecry" (recka już za momencik). Dla zapra-



wionych w walkach ze Złem graczy 28 kampanijnych scenariuszy i dwa tuziny samodzielnych misji powinny być miłą rozrywką w czasie wigilijnych kanikuł. Czas spłazować kilka zielonych grzbietów! ■

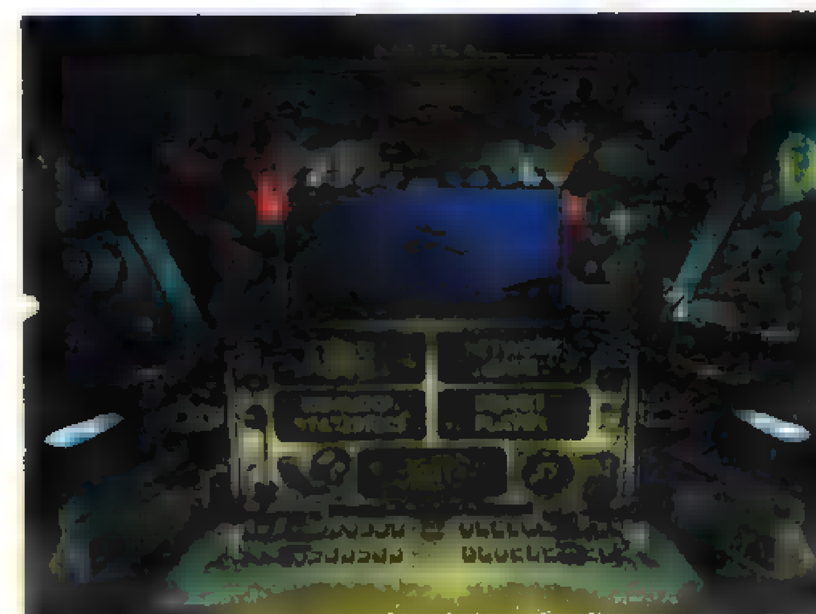
■ WYDAWCA **CODA** ■ PRODUCENT **PAN INTERACTIVE** ■ PREMIERA **IV KWARTAŁ**

SUBMARINE TITANS

Podwodny biznes? I nie chodzi o handel neonowego bikini z koronką? I to ma się udać?

A jakże! Gdy zobaczyliśmy po raz pierwszy materiały z Pan Interactive, mieliśmy wrażenie, że oto przed nami rozpostarł swe wdzięki rasowy produkt rodem z największych wytwórni. Najwyraźniej ci początkujący producenci nie mają żadnej tremy i wysoko mierzą. Zadaniem postawionym przed graczem jest zawładnięcie dnem oceanów w celu eksploatacji spoczywających tam od wieków surowców. Ponieważ mamy do czy-





nienia z RTS-em, musimy jak najszybciej rozbudować bazę i... wystawiamy jak największą ilość podwodnych myśliwców. Jeśli kiedykolwiek widzieliście „Starcrafta", postarajcie się go sobie wyobrazić jakieś tysiąc metrów poniżej tafli wody. Niemożliwe? Ależ skąd! Doskonale oddane jednostki, dziesiątki misji, trzy odmienne rasy i wprowadzenie trzeciego wymiaru czynią z „Submarine Titans" obowiązkową pozycje w arsenale każdego gracza. Ten wielce obiecujący produkt ukaże się niebawem dzięki firmie CODA, która podjęła się jego pełnej polonizacji. ■

ze świata

■ „Worms Worlds Party", tak oto nazywać się będzie wydana na dniach najnowsza część „robaczanego" cyklu Team 17. Zrezygnowano z engine 3D, na rzecz znacznie wygodniejszego, klasycznego rozwiązania. A co w środku? Nowe gadżety, więcej skaczących owiec, rozbudowany tryb multi-player i... robale rzecz jasna!

■ Siódma część przygód podtatusiałego playboya, niejakiego Larrego ukaże się także w naszym pięknym kraju. Zajmie się tym CD-Projekt, a projekt będzie nosił tytuł „Larry 7 - Miłość na fali". W październiku będziemy mogli zmierzyć się z wielko...okimi pięknościami, zaś nasz bohater przemówi głosem... Jerzego Stuhra!

■ Jak donoszą plotki (ale zastrzegamy się, że to tylko plotki), na tegorocznym ECTS-ie twórcy fenomenalnego „Shogun: Total War", zamierzają pokazać pierwociny jego następcy. Niepokorne duchy tym razem szeptały coś o średniowiecznej Europie...

■ Ludzie z Verant, twórcy bardzo intrygującego „Everquesta" zapowiedzieli rychłe wydanie specjalnego dodatku do gry, który ma powiększyć jej możliwości o nowe dwanaście stref. Zaistnieją one na nowym kontynencie o nazwie Velious.

■ Zajrzyjcie koniecznie na stronę www.visiware.com! Znajdziecie tam zupełnie darmową gierkę, którą jest wykonana w pełni w 3D znana wersja starej zręcznościówki „Arabian Nights".

■ Czteroplytowy „The Longest Journey" niebawem ukaże się na rynku w cenie 99 złotych. Głosu głównej bohaterce, nawiedzonej pannicy o imieniu April, użyczyła znana aktorka Edyta Olszówka.

■ Przedstawiciele Core Design oficjalnie potwierdzili informację, iż pracują nad kolejną częścią przygód Lary Croft! Lara nadejdzie po raz piąty!

■ WYDAWCA **PLAY-IT** ■ PRODUCENT **GATHERING OF DEVELOPERS** ■ PREMIERA **WRZESIEŃ**

4x4 EVOLUTION



Na chwilę trzeba będzie zapomnieć o lśniącej cennymi okładzinami tapicerce najnowszego Porsche.
Nadszedł czas prawdziwych gigantów i niedocenianych przez tzw. słabą płeć molochów dróg. Co prawda jeszcze nie będziemy mogli poszaleć w osiemnastokołowym behemocie, ale prezentowany przez GOD produkt ma za zadanie uzupełnić lukę, jaką wytworzyło swymi arcyfachowymi produktami EA. „4x4" to nic innego, jak klasyczna wyścigówka, lecz prezentowany tutaj model jazdy określa się na Zachodzie mianem „off road". Po prostu musimy jak najszybciej dojechać do wskazanego punktu mety, lecz komputera nie będzie interesować, z jakiej drogi skorzystaliśmy. Zamiast ciasnego peletonu wozów, czeka nas wyboiste bezdroże i wielce pomocne strzałki wskazujące właściwy kierunek jazdy. Wśród wozów znaleźć można kilka mocnych japońskich i amerykańskich jeepów. Na gracza czeka szesnaście tras, zaś wprowadzenie trybu „Career" pozwala na ostrą jazdę. Startujemy jako początkujący sztubak z kilkoma dolcami w kieszeni i zdezelowanym gratem w garażu. Po wygraniu chociaż kilku pierwszych wyścigów możemy spokojnie zwiększyć możliwości pojazdu. Dzięki „4x4" będziemy mogli hulać w sieci wraz z siódemką kumpli, którzy mogą posiadać... Dreamcasta z grą na tę platformę! Porozumienie ponad podziałami? ■





GRY, NA KTÓRE CZEKAMY!

Poniżej zamieszczamy listę gier, które naszym zdaniem mają wszelkie zadatki na to, aby stać się hitami.

B-17 Flying Fortress 2	Hasbro	Październik
Escape From Monkey Island	Activision	Październik
Project IGI	Eidos	Październik
Sacrifice	Interplay	Październik
Colin McRae 2	Codemasters	Listopad
Black&White	EA	Listopad
C&C: Renegade	EA	Boże Narodzenie
Commandos 2	Eidos	Boże Narodzenie
Warcraft III	Havas	Boże Narodzenie
Z2	nieznany	Boże Narodzenie
Hitman: Codename 47	Eidos	Boże Narodzenie
Hidden&Dangerous 2	Take 2	Wiosna 2001
Mafia	Take2	Wiosna 2001
Max Payne	Take 2	Wiosna 2001
Republic	Eidos	Wiosna 2001
Team Fortress 2	Havas	Wiosna 2001
Halo	Microsoft	Wiosna 2001
Duke Nukem Forever	Inforgrames	Wiosna 2001

■ WYDAWCA **CODA** ■ PREMIERA **WRZESIEŃ**

THE WARD

Co tak naprawdę stało się podczas misji Apollo XIX. Czyż zadziwiająca eksplozja lądownika nie była sabotażem?
To oczywiście tylko wydumane przypuszczenia, oparte na wymyślonej fabule, która stała się kanwą najnowszego produktu dystrybuowanego przez firmę CODA. „The Ward" umożliwi nam wskoczenie w skórę amerykańskiego kosmonauty Davida Walkera i pozwoli zmierzyć się z wielką tajemnicą kosmosu. Jak przystało na nowoczesną przygodówkę, „The Ward" operuje na prerenderowanych tłach i postaciach wykonanych w 3D. Zadaniem kosmonauty, cudem ocalałego z hekatomby lądownika jest umiejętne wykorzystanie wojny toczonej między rasami Obcych. Właśnie podczas jednego z ataków budzi się on w podziemnej bazie na Marsie i zaczyna toczyć swój śmiertelny pojedynek z przybyszami. Jego zadaniem będzie przedostanie się na Marsa, by w najbardziej tajemniczej strefie tej planety (tak zwanej Cydonii) odnaleźć jeden z najdziwniejszych artefaktów, jakie widziały oczy ludzkie. Pozwoli on rasie z błękitnej planety na podjęcie rzuconej przez Obcych rękawicy. Gra oferować będzie nie tylko solidnie skleconą fabułę, ale także dopracowany engine i tony zagadek logicznych do rozwiązania. Wciąż jednak nie opuszcza mnie wrażenie, że mam przed sobą „Martian Gotic BIS".... ■



■ WYDAWCA **PLAY-IT** ■ PRODUCENT **SIERRA** ■ PREMIERA **WRZESIEŃ**

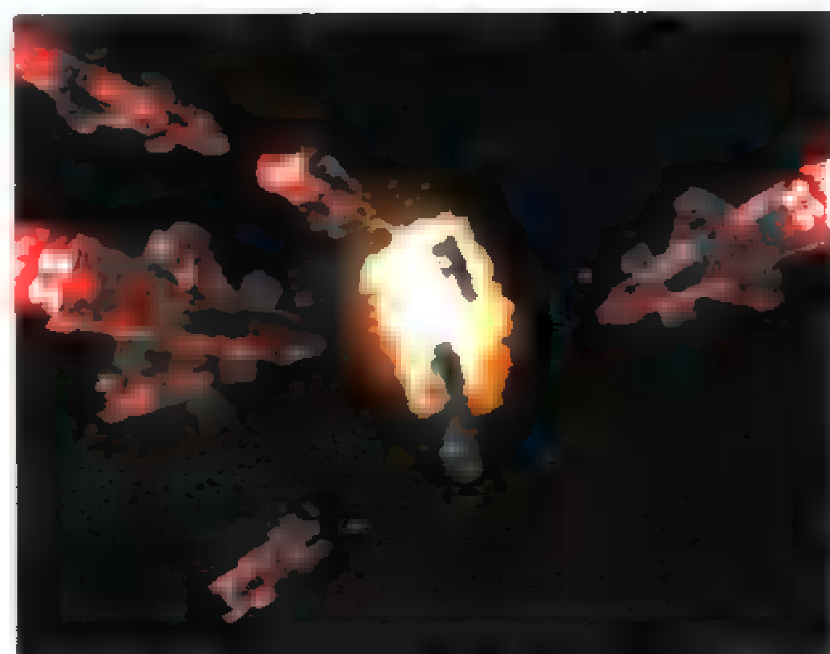
HOMEWORLD: CATACLYSM

Sierra nie zamierza odpuścić sobie zyskania wielkiego szacunku graczy. No i tych marnych paruset tysięcy baksów dochodu.

W kilkanaście lat po zakończeniu działań wojennych w powalającym „Homeworld" (mowa oczywiście o czasie gry, które to pojęcie jest równie rozciągliwe jak granica sowiecka), nad galaktyką zawisło nowe niebezpieczeństwo. Tym razem







trzeba będzie zabrać ze sobą nie tylko wypłowiały mundur z rzędem baretek, ale i kilka paczek sucharów, zapowiada się bowiem bój jeszcze straszliwszy niż przed laty. Dla gracza, który nieopatrznie przeniesie się w wymiar „Homerworlda" mamy garść przydatnych informacji - czeka na niego siedemnaście nowych misji, w których znów będzie się mógł wykazać przebiegłością.

Ponieważ twórcy fabuły przewidzieli efekt upływającego czasu, nasze statki wyposażone będą w nową technologię wojenną. Spotkamy także nowych, znacznie potężniejszych wrogów. Jak widać z tabelki, gra powinna ukazać się lada dzień, a jej dystrybutorem będzie Play-It. Szykujcie ponad 150 złociszy, by dorwać to cudo, bo zapowiada się bardzo interesująco. ■

■ WYDAWCA **MICROSOFT** ■ PRODUCENT **REBELLION** ■ PREMIERA **PAŹDZIERNIK**

GUNLOK



Twórcy „Aliens vs Predator" nie zamierzają przejść na emeryturę. Ich najnowszy produkt może stać się grą roku.

Mimo iż dawno nie było o nich słychać, dżentelmeni z Reellion w pocie czoła pracują nad mającą ukazać się już za miesiąc grą „Gunlok". Będzie ona osadzonym w dość niedalekiej (bo czymże jest dla nas głupie 500 lat?) przyszłości, w której wielkie korporacje przejęły kontrolę nad światem. Ludzi na ich miejscu zajęty znacznie wydajniejsze roboty, a humanoidzi zaczęli długą drogę powrotną - w dół drabiny ewolucji. Tymczasem jeden z pracujących robotów, o nazwie Gunlok, porażony dziwną energią uzyskał świadomość i... rozpoczął walkę o wyswobodzenie swych mechanicznych braci. Zapowiada się więc epicki cyber-rolpej wciśnięty w zgrzebne wdzianko engine'u 3D. Walka prowadzona będzie w czasie rzeczywistym, ale za to po





wykonaniu misji będziemy mogli zabawić się w konstruktora i sami wyznaczmy kierunek ekspansji naszej techniki wojennej. Podczas boju towarzyszyć nam będzie jeszcze trzech przyjaciół, dokoptowanych w wyniku rozwoju fabuły. Wszyscy oni przypominać będą mechy, stąd nie powinien wywoływać zdumienia fakt zamontowania na ich pancerzach najprzeróżniejszego uzbrojenia. Działa protonowe, lasery, wyrzutnie rakiet, broń plazmowa... jest tego tałatajstwa mnóstwo i na pewno warto będzie odwiedzić świat „Gunloka". Wystarczy zerknąć na screeny obok, by się przekonać, iż wykrojono go na miarę gustów wymagającej publiki. ■

ze świata

■ Lost Boys Games, ludzie, którzy w pocie czoła pracują nad wielkim rolplejem o nazwie „Call of the Dragon" (premiera za jakieś piętnaście miesięcy) wzbogacili się o nielichy narybek. Mowa o Brecie Hartshornie, człowieku, który współtworzył graficznie fenomenalny świat filmu „Matrix". Mniam!

■ We wrześniu powinien się ukazać za Wielką Wodą następny produkt z serii „Deer Hunter". Nie znających tematu informujemy, że nie chodzi tutaj o walki na Atlantyku, lecz o polowanie na... jelenie! Amerykanom nie chce się nawet wyjść z domu, by upolować rogacza, więc organizują łowy na pecetach. Tylko co powieszą na ścianie?

■ „Gorla Monka", tak właśnie nazywać się będzie najnowszy produkt Games Workshop osadzony w realiach systemu Warhammer 40 000. Jako przywódca grupy Obcych będziesz musiał ich poprowadzić do boju, którego zwieńczeniem ma być ucieczka z niegościnnej planety. Ciekawe, czy chodzi o Błękitną...?

■ Kolejna przygodówka akcji 3D rodem z Eidosu będzie się nazywać „Timeline" i ukaże się już za miesiąc. Jej fabuła oparta jest na ostatniej noweli Michaela Crichtona. Zadaniem gracza będzie wykaraskanie się z niefortunnego przeskoku czasowego. Główny bohater przechodzi terapię szokową przemieszczając się z czasów komputera molekularnego w wymiar średniowiecznej Francji.

■ Wiem, że zabrzmi to zbyt fantastycznie, by było prawdą, ale... na stronie Bullfroga pojawiły się wieści wskazujące, iż chłopcy zajęli się robieniem... „Dungeon Keepera III"! Lecz nie cieszcie się zbyt długo - projekt wstrzymano i nie wiadomo kiedy wróci z powrotem „na deski".

■ WYDAWCA **PLAY-IT** ■ PRODUCENT **SIERRA** ■ PREMIERA **II KWARTAŁ 2001**

EMPIRE EARTH



Kochamy wojnę. Prawdziwy gracz komputerowy nie mógłby bez niej żyć, choć tak naprawdę nic o niej nie wie.

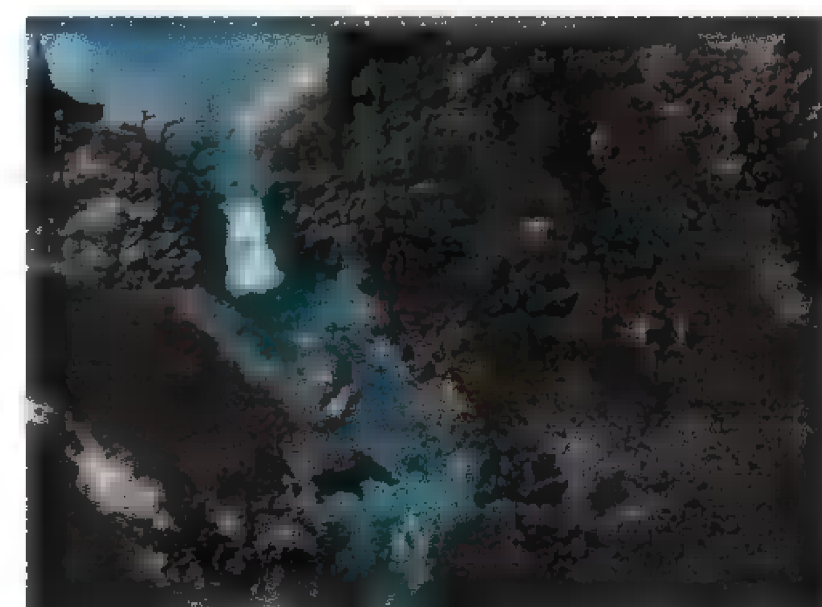
I chwała Bogu (myślę tu o producentach), bo gdyby jeden z drugim zobaczyli, jak wyglądają jelita w blasku palonej ropy, przez myśl by im nie przeszło, żeby odpalać takie herezje na domowych pecetach. Na szczęście komputerowa wojna przynosi tylko cybernetyczne ofiary, więc ze spokojną duszą będziemy mogli oddać się szałowi zniszczenia. A wszystko dzięki Stainless Studios! Projektem o nazwie „Empire Earth" zarządza osobiście Rick Goodman, który wcześniej odpowiadał za „Age of Empires". Do naszej dyspozycji stanie ponad pół miliona lat historii! Czas ten podzielono na dwanaście epok, a każda z nich przynosi setki nowych rozwiązań technologicznych, zmuszając nas do główkowania w stylu „Civilization". Ale produkt Stainless ma być ponoć doskonalszy (herezja! - dop. Jagd). Cztery wielkie narody - Germanie, Grecy, Anglicy i Francuzi staną naprzeciw siebie, by przez tak wielki przedział czasowy walczyć o dominację. Gra będzie RTS-em, więc nie tylko będziemy produkować wojsko, ale możemy je osobiście poprowadzić do walki. Przez nasze ręce przejdzie wszystko, co w historii ustalało granice - od kamiennych maczug po nanotechnologię. Podobnie będzie z surowcami. Dopiero opracowanie odpowiednich urządzeń pozwoli korzystać z węgla, ropy czy atomu, pozostawiając drewno w swej pierwotnej postaci - szumiących lasów. Ponad 200 jednostek, Cuda Świata do wybudowania, dziesiątki kampanii, staranną grafikę, dopracowane AI oraz pełnokrwisty edytor - oto, co obiecuje nam Stainless. Trzymamy ich za słowo! ■

■ WYDAWCA **BLUE BYTE** ■ PREMIERA **I KWARTAŁ 2001**

IŁ-2 STURMOVIK

To nie pomyłka. Choć wiem, że wypatrujecie oczęta, by potraktować tę wieść jak dowcip primaaprilisowy.

Blue Byte kojarzy nam się z doskonałymi, ale jednak dość cukierkowatymi strategiami, które kochamy i zagrywamy się nimi bez przerwy. Ale... powiew świeżości nadszedł! Firma zamierza wypuścić pierwszy w swej historii symulator. I to nie byle jakiej maszyny, ale przerażającego dla Wehrmachtu „zement bombera" - Iła 2!!! Producentem gry jest rosyjska grupa Maddox Games i to chyba dzięki niej magiczne tabu dotyczące Frontu Wschodniego, a zmagań lotniczych w szczególności, wreszcie zostanie złamane. Będziemy mogli zasiąść za sterami kilku wersji tej potężnej maszyny. Nie dość tego, zaimplementowano także możliwość lotu kilkoma innymi samolotami WWS - MiG3, ŁaGG-3 i Ił-16. Co prawda w kontakcie z majestatem Me-109 należy się spodziewać nielichych komplikacji, ale takie wyzwania podnoszą ducha braci komputerowej. Całości zmagań na froncie dopełni jeszcze obraz sił naziemnych. Tutaj zadecydowano o pokazaniu całej potęgi Panzerwaffe i jednostek pancernych Stalina. Uwaga, oto skromny wykaz sprzętu, jaki będzie można zobaczyć: BT-7, T-34/76, T-34/85, KV-1, IS-2, T-40, T-60, T-70M, SU-76, oraz SU-85. A dla strony niemieckiej: Pz.IIF, Pz.IIIJ, Pz.IIIG, Pz.IIIM, Pz.IIIN, Pz.IVE, Pz.IVF2, Pz.IVJ, Pz.V Panther, Pz.VIE Tiger, PzVIB Tiger II, Wirbelwind i działa szturmowe StuG III. To po prostu CAŁOŚĆ potencjału pancernego obu stron! Kochajcie BlueByte, ludziska! ■



ROZWIĄZANIA KONKURSÓW

Konkurs „Gravis":
Odjazdowy joystick wygrał: Krzysztof Ćwikliński, Białystok.

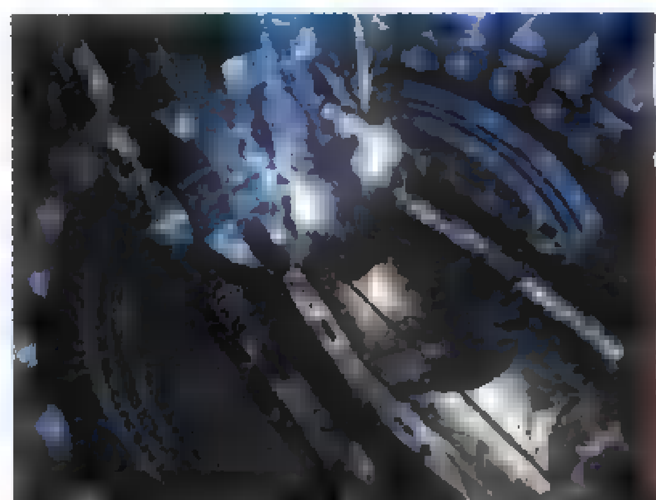
Konkurs „EURO 2000":
Skórzaną torbę sportową wygrał: Artur Kędziora z Warszawy.
Grę „EURO 2000" otrzymają: Radosław Kaczmarski, Jarosław; Wojciech Gawlik, Kraków; Bożena Piotrowska, Łęczna; Bartosz Suchecki, Radom; Łukasz Fajkier, Wodzisław Śl.; Artur Krzywicki, Warszawa; Michał Lubczyk, Warszawa; Kamila Sroka, Łódź; Tadeusz Wojda, Kraków; Wojciech Sikorski, Szczecin.

Konkurs „Invictus":
Grę „Invictus" otrzymają: Aleksandra Dubiel, Kraków; Karol Ottarzewski, Włodawa; Monika Maniecka, Bytów; Bartek Wojciechowski, Ostrów Wlkp.; Tomek Sokołowski, Krasnystaw; Wojciech Bujarski, Radom; Anna Duczkowska, Katowice; Andrzej Bednarski, Gdynia; Michał Ostrowski, Warszawa; Alicja Wolska, Lublin.
Nagrody niespodzianki otrzymają: Łukasz Kominek, Bytom; Marek Kalinowski, Warszawa; Sebastian Malinowski, Tychy; Cezary Noszczyński, Warszawa; Marek Gontarski, Gorzów; Roman Florczuk, Olsztyn; Łukasz Śmigielski, Poznań.

Konkurs „Dogs Of War":
Grę „Dogs Of War" otrzymają: Krzysztof Wiss, Wrocław; Piotr Rynio, Dziadowa Kłoda; Tomasz Sierakowski, Bojanowo; Henryk Urbański, Gdańsk; Marek Kowalski, Tychy.
Grę „Prince Of Persia 3D" otrzymają: Kamil Wrzosek, Warszawa; Mariusz Poninkiewicz, Zamość; Konrad Gaik, Kielce; Agnieszka Furgalska, Kraków; Aleksandra Jakubczyk, Wodzisław Śl.

■ WYDAWCA **CD-PROJEKT** ■ PRODUCENT **CRYO** ■ PREMIERA **WRZESIEŃ**

RING





Dwa tysiące lat. Tyle wystarczył,o by Europa stała się kontynentem chrześcijańskim (przynajmniej teoretycznie).

Za następne dwa tysiące nikt o nas nie będzie pamiętać, a jedyne co pozostanie po matce Ziemi, to kupa tlącego się popiołu. Uratowani z hekatomby ludzie rozproszą się po galaktyce i za wszelką cenę będą próbowali przetrwać. Dopiero po pewnym czasie, jako poddani wielkich tyranów rozpoczną wielką wojnę w celu przejęcia reliktów przeszłości. Przeszłość będzie cenniejsza niż energia. Jako młody człowiek o imieniu Ish, będziesz zmuszony, Drogi Graczu do odbycia wielkiej krucjaty mającej za zadanie odszukania najcenniejszego z zabytków przeszłości - „Pierścienia Nibelungów", opery Wagnera. Ale dzieło zaczyna żyć własnym bytem i bohater spotyka w tej niezwykłej (sześć CD!) przygodówce inkarnacje postaci z dzieła - ot, choćby Sigmunda i Brunhildę. Gra będzie wielkim wyzwaniem dla fanów tego gatunku nie tylko z racji rozległości eksplorowanego świata, ale także przez stworzenie nieliniowej fabuły, doskonałej oprawy graficznej (projektował ją znany fanom komiksu na Zachodzie - Druillet) i muzycznej (oczywiście będzie to muzyka Wagnera). W naszym kraju wyda ją CD-Projekt, który podjął się wielkiego zadania polonizacji dzieła. Powodzenia! ■

ze świata

■ Firma Mirage ogłosiła nabór chętnych do betatestingu najnowszej gry FPP opartej na systemie Warhammer 40000. Minimalne wymagania sprzętowe to PC z 64 MB RAM, akcelerator zgodny z DX7 i dostęp do Internetu. Zgłoszenia proszę nadsyłać pod adres: betatest@mirage.com.pl

■ W pierwszym kwartale przyszłego roku powinna ukazać się kolejna część bluebytowskiej sagi „Battle Isle". Tym razem ma ona wielce wymowną nazwę - „Dark Space". Po screenach sądząc zapowiada się wielki hicior!

■ Za chwilkę powinniśmy się cieszyć pogrywaniem w bardzo ciekawą grę o nazwie „Monopoly Tycoon". Ma tu być ponoć mistrzowskie skrzyżowanie „The Sims" i „Sim City".



W końcu czerwca roku 2000 dziennikarz pisma o grach komputerowych zaginął w lasach na południu Polski, podczas zbierania informacji o trylogii gier „Blair Witch Project". Parę miesięcy później odnaleziono jego zapiski...

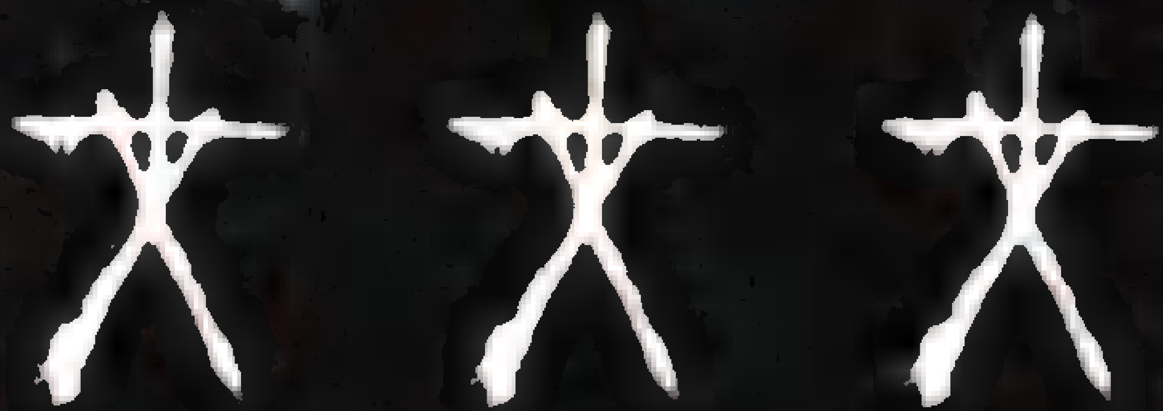
Zaciągnij się - mówili. Zostań dziennikarzem w piśmie o grach. Będą Cię wozić samolotami po hotelach i promocjach, pokazując najnowsze programy. Hostessy będą spoglądać bławatnymi oczętami. Twórcy będą się do ciebie podlizywać, obsypywać koszulkami, czapeczkami i innymi gadżetami. Słodkie życie - mówili.

I tak stoję teraz na jakiejś opuszczonej stacji kolejowej w Beskidzie Żywieckim. Zaczyna powoli zmierzchać, deszcz spływa stróżkami po moim „nieprzemakalnym" płaszczu. Diabli nadali delegację w środku zimnych polskich wakacji. Zachciało się ludziom z GOD robić gry o potworach, wiedźmach i innych takich, a inni muszą to teraz opisywać. Po grzyba tu właściwie jestem? Przecież ja nawet w UFO nie wierzę. Na domiar złego ktoś, kto miał tu po mnie wyjść, nie raczył się pojawić. Dobrze, że chociaż jakąś mapę przysłali. Jeśli pójdę tym wąwozem przez las, powinno być bliżej.



Film „Blair Witch Project" przejdzie do historii kina z co najmniej trzech powodów. Po pierwsze dlatego, że udało mu się udowodnić, iż w erze cyfrowej obróbki obrazu, gdy wszystko można już dowolnie wygenerować i wyedytować. Zarówno na ekranach komputerów czy w studiach tworzących efekty specjalne, prawdziwie przerażający może być horror nakręcony całkowicie bez użycia tych technik, a jedynie umiejętnie przypominający ludziom o starej prawdzie, że

SEZON NA





Para-dokumentalny horror zawita na ekrany komputerów w trzech odsłonach...

najbardziej boimy się tego, czego nie widzimy i czego nie znamy. Szwędający się setkami przed obiektywem Obcy stają się codziennością, za to pokazana przez ułamek sekundy maszkara potrafi zjeżyć włos na głowie. A co dopiero całkowita ciemność, przepleciona jedynie wrzaskami i błyskami latarki? Na tym oparł się sukces „Blair Witch Project".

Drugi aspekt to czysto finansowa przebitka. Film nakręcony skromnym nakładem 30 tys. dolarów przez dwójkę zapaleńców, Daniela Myricka i Eduardo Sancheza, kupiony przez nikomu nieznaną wytwórnię za 2 mln. dolarów, przyniósł zyski grubo przekraczające 100 mln. dolarów, wybijając się na pierwsze miejsce różnorakich statystyk „naj" w kategorii „koszty/przychody". Trzeci powód, dla którego historia trójki zagubionych w lesie dzieciaków zasługuje na uwagę, to sposób jej powstania i promocji. Myrick i Sanchez namówili do współpracy początkujących aktorów i grupkę naturszczyków. Na planie odtworzyli dokładnie sytuację, w której znaleźli się bohaterowie filmu. Swym artystom wręczyli namioty i ciężkie plecaki z prowiantem, ręczne kamery 16mm, a następnie posłali do lasu z ogólnymi wskazówkami co do tego, co mają robić i gdzie podążać. Aktorzy filmowali więc swoje emocje, gadki przy piwie, spięcia i kłótnie, zmęczenie. Aby było jeszcze realniej - Myrick i Sanchez regularnie straszyli swych podopiecznych, gdy ci nocowali w namiocie. Z całości materiału udało się zmontować nieco ponad godzinę kręconego ręczną kamerą para-dokumentu. Wszystko wyglądało jak najbardziej naturalnie. I tak właśnie miało być. Następnie w Internecie założono specjalną stronę, na której ogłoszono zaginięcie trójki młodych studentów, poszukujących wiedźmy w nawiedzonych lasach stanu Maryland. Po miasteczkach rozwieszono plakaty ze zdjęciami, wydrukowano ogłoszenia w prasie. Na stronie www.blairwitch.com na bieżąco donoszono o postępach poszukiwań, zamieszczano rozmowy ze zrozpaczonymi rodzicami. Autorom udało się tak skutecznie zatrzeć granicę między fikcją a rzeczywistością, że w pewnym momencie Amerykanie faktycznie historię łyknęli i uwierzyli, że miała miejsce naprawdę, a odnalezione kasety to jedyny zapis tragicznych wypadków (czego innego można się zresztą spodziewać po nacji, w której 60% jest pewne, że Elvis żyje i zaszył się gdzieś w samotni w Górach Skalistych, a rząd wszedł w konszachty z kosmitami, dzięki którym pozyskuje nieziemskie technologie). Następnie wszyscy na potęgę pobiegli do kina, obejrzeć film.

Fajnie, że ktoś zaznaczył ten rwący strumień na mapie. Mam mokre nogawki i to bynajmniej nie dlatego, że słychać tu jakieś dziwne pohukiwania. W ogóle od jakiegoś czasu mam niejasne przeczucie, że chodzę w kółko. Według mapy muszę jeszcze tylko pokonać to wzniesienie. Zakwasy murowane!



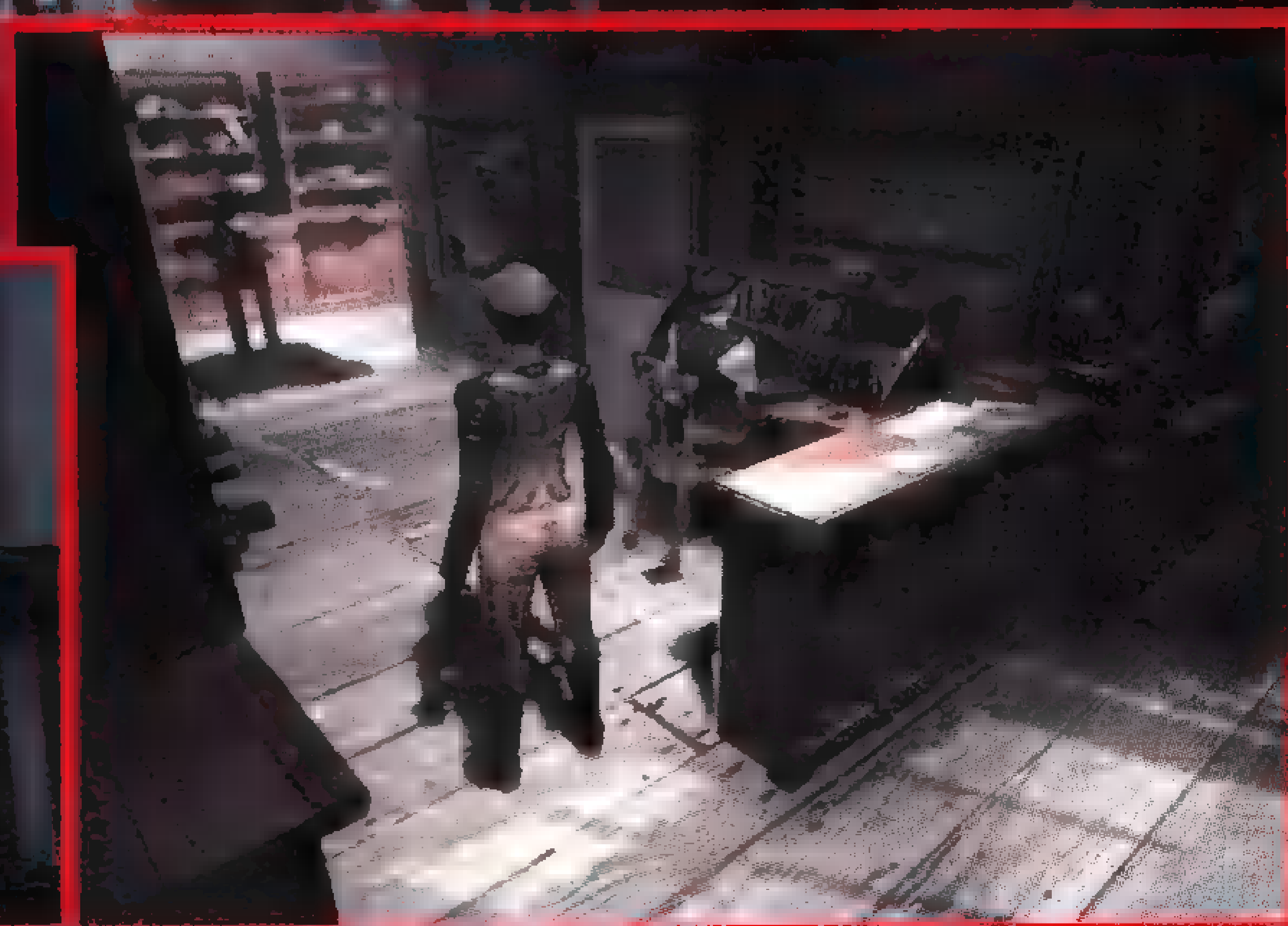
Na „Blair Witch" zapanowała w Stanach prawdziwa moda, a twórcy filmu zadbali o to, aby na wizycie w kinie rzecz się nie skończyła. Bardzo szybko cała historia obrosła w coś w rodzaju mitologii. Pojawiły się sfingowane wspomnienia mieszkańców Burkittsville, relacje z życia miasteczka, fragmenty starych kronik, komiksy. Opowieść zaczęła żyć własnym życiem, a film stał się tylko jej drobnym wycinkiem. W tegoroczne święta na ekrany trafi oficjalna kontynuacja, w planach jest również książka. Nic więc dziwnego, że przemysł gier komputerowych zainteresował się projektem, tym bardziej, że i temat i gatunek są chwytliwe. Wybór dość szybko padł na nierozłączny duet wydawców GOD/Take2, a ci z kolei prawie natychmiast zadzwonili do twórców znakomitej strzelaniny „Nocturne" - Terminal Reality Interactive. Powiedzmy sobie szczerze - nie mogli dokonać lepszego wyboru. Rewelacyjny engine użyty w grze teraz dopiero rozwija swe możliwości. W momencie trafienia programu na półki był on nieco za mocny jak na przeciętny sprzęt PC, teraz kod poprawiono, a i moc komputerów została zwiększona. Engine „Nocturne" to również świetne efekty graficzne, mroczne pomieszczenia omiatane wiązkami laserów, 32-bitowe światła, liczone w czasie rzeczywistym cienie i wielowarstwowa mgła, fizyczna symulacja powiewającego długiego prochowca głównego bohatera (cloth simulation), do których dodano teraz takie smaczki, jak chociażby synchronizacja ruchu ust z wypowiadanymi kwestiami. To wręcz wymarzony kawałek kodu dla każdego, kto pragnie przenieść na ekran komputerów emocje, strach i atmosferę zaszczucia. Jednak to dopiero pierwsza dobra wiadomość.



A druga? Powstają aż trzy gry oparte na tematyce „Blair Witch". Każda z nich ma mieć nieco odmienny charakter, każdą przygotowuje inne studio developerskie, ale wszystkie trzy wykorzystują ten sam engine i wzajemnie zazębiają się, tworząc niezwykłą trylogię. Wszystkie będą również sprzedawane na Zachodzie taniej niż normalny produkt „full price" i trafią na rynek w krótkich, jednomiesięcznych odstępach. Jest to efekt nowatorskiego podejścia GOD do sposobu tworzenia gier komputerowych. W czasach, gdy przedłużający się proces produkcyjny i koszta wykupienia licencji na technologie zabijają niejeden znakomicie zapowiadający się produkt, trzy teamy mają pracować zgodnie i po przyjacielsku, wzajemnie wymieniając się doświadczeniami i kawałkami kodu. „Duże studia filmowe mają magazyny rekwi-

WIEDŹMY







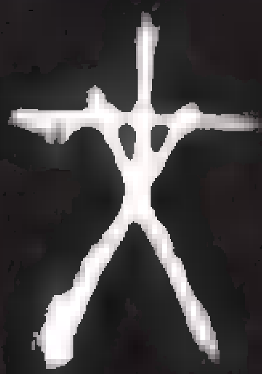






zyłów, a twórcy gier rozpoczynają pracę nad czymś nowym począwszy od formatowania twardziela. Potem każdy na nowo modeluje koło, krzesełka i skrzynie, a jest to żmudna robota i zabierająca kupę cennego czasu. Dlaczego tak musi być?" - zapytują szefowie projektu. Zgodna współpraca trzech pracujących nad „Blair Witch" teamów polegać ma właśnie na wymianie takich drobiazgów, krzaczków, drzewek i tekstur, co ma jednocześnie połączyć trzy gry w pewną całość, zapewnić im wewnętrzną estetyczną spójność. Pomimo iż każda część dzieje się w innej epoce (o czym za chwilę), gracz będzie mógł się natknąć na te same lokacje. Co jeszcze ciekawsze - spotykając jakąś postać w jednej z części, w drugiej możemy zobaczyć już tylko jej... grób.

Cholerna pogoda. Ciemno i głucho. Komórka nie ma zasięgu. Kompasu nie wziąłem, jakoś nie spodziewałem się, że będzie przydatny w pięciogwiazdkowym hotelu, w którym teoretycznie miałem się znaleźć. Zaraz zaraz - jak to szło? Mech zawsze obrasta drzewa od północy? Jedno jest pewne. Jeśli cały czas kierować się będę na południe, powinienem dotrzeć do celu. Grrr... i jeszcze te kretyńskie sterty kamieni walające się pod nogami.



Wszystkie gry w spójny sposób nawiązują do fragmentów filmu. Kinowi bohaterowie przybywają do Burkittsville, aby rozwiązać zagadkę wiedźmy z Blair, kobiety żyjącej tu w XVIII wieku, którą podejrzewano o uprawianie czarnej magii i wypędzono z miasteczka. Jakiś czas później w okolicy zaczęły mnożyć się tajemnicze zniknięcia dzieci. Mieszkańcy uciekli, powrócili jednak po latach. I znów tajemnicza klątwa dała o sobie znać. W roku 1941 Rustin Parr, pustelnik, uprowadził 7 dzieciaków do lasu i tam brutalnie zamordował. Gdy został złapany przez policję twierdził, że kazał mu to zrobić głos kobiety. Nietrudno zgadnąć, jaki los spotkał trójkę młodych filmowców w roku 1994. Przygotowywane gry rozwijają te poszczególne wątki. Najwcześniej, bo już we wrześniu, do sklepów trafi przygotowywana przez Terminal Reality „Blair Witch Vol. 1: Rustin Parr". Jej akcja rozgrywa się w 1941, tuż po skazaniu Rustina Parra za wielokrotne zabójstwo. Do miasteczka przybywa Elspeth „Doc" Holliday - agentka Spookhouse'u, tej samej, tropiącej zjawiska paranormalne organizacji, do której należał bohater „Nocturne". Elspeth ma zbadać sprawę tajemniczych głosów, które rzekomo słyszał pustelnik, a przy okazji spróbować rozwiązać zagadkę legendy o wiedźmie. Twórcy określają swój program czymś z pogranicza tradycyjnej przygodówki i strzelaniny w najlepszym wydaniu. Wcielając się w postać agentki zwiedzimy okolice miasteczka, rozpytując przy tym jego mieszkańców. Przy okazji odkryć będzie można szereg nieznanych dotąd wątków (część z nich wyjdzie na jaw dopiero w drugiej części filmu). Bohaterka wyposażona będzie w znajome nam już uzbrojenie, co oznacza obecność ukochanej strzelby z celownikiem laserowym. Nie zabraknie jednak kilku nowych zabaweczek, prosto z laboratoriów Spookhouse'u.



„Blair Witch Vol. 2: The Legend of Coffin Rock" to niewątpliwie najbardziej tajemnicza ze wszystkich części. Przygotowują ją ludzie z HumanHead (ci od „Rune") i wiadomo jedynie, że nawiązując stylem do klasyków serii „Resident Evil", zawierać będzie w sobie znacznie więcej akcji niż „Vol.1". Jej fabuła cofa nas do czasów wojny secesyjnej. Bohaterem jest żołnierz Konfederatów, który zostaje znaleziony w lasach niedaleko Burkittsville. Nie pamięta ani kim jest, ani jak tam się znalazł, za to nosi na ciele dziwne stygmaty. Mieszkańcy roztaczają nad nim troskliwą opiekę i po pewnym czasie strzępy wspomnień zaczynają powracać. Według autorów z HumanHead gra jest przerażającą opowieścią o walce z przeznaczeniem. Zobaczymy...

Trzecią część, „Blair Witch Vol.3: The Elly Kedward Tale", przygotowują dla nas ludzie z Ritual („Sin"). Ostatnia odsłona trylogii jest zarazem pierwszą pod względem chronologii. Jej akcja dzieje się u zarania legendy - zimą 1785, kiedy oskarżona o konszachty z diabłem Elly Kedward została wypędzona z miasteczka na pewną śmierć. Jakiś czas później z miasteczka zaczynają znikać dzieci. Przerażeni mieszkańcy sprowadzają na pomoc Jonathana Prye, sławnego łowcę wiedźm z Nowej Anglii. Wcielając się w jego postać gracz będzie musiał zmierzyć się ze złem. Gra wyróżnia się od dwóch poprzednich zaimplementowanym systemem czarów. Co prawda bohater będzie mógł używać kilku XVIII-wiecznych broni (muszkiet, kusza), ale ze względu na ich ograniczony wybór, będzie musiał posiłkować się magią. Do poznania trzy różne kanony, których nauczą Jonathana trzej napotkani po drodze mentorzy - magia chrześcijańska (ksiądz), pogańska (dobra wiedźma) i szamańska (stary Indianin). „Vol.3" skupiać się będzie na czystej akcji, zaś rozgrywka przypominać będzie klimat krucjat przeciw złu rodem z „Diablo".

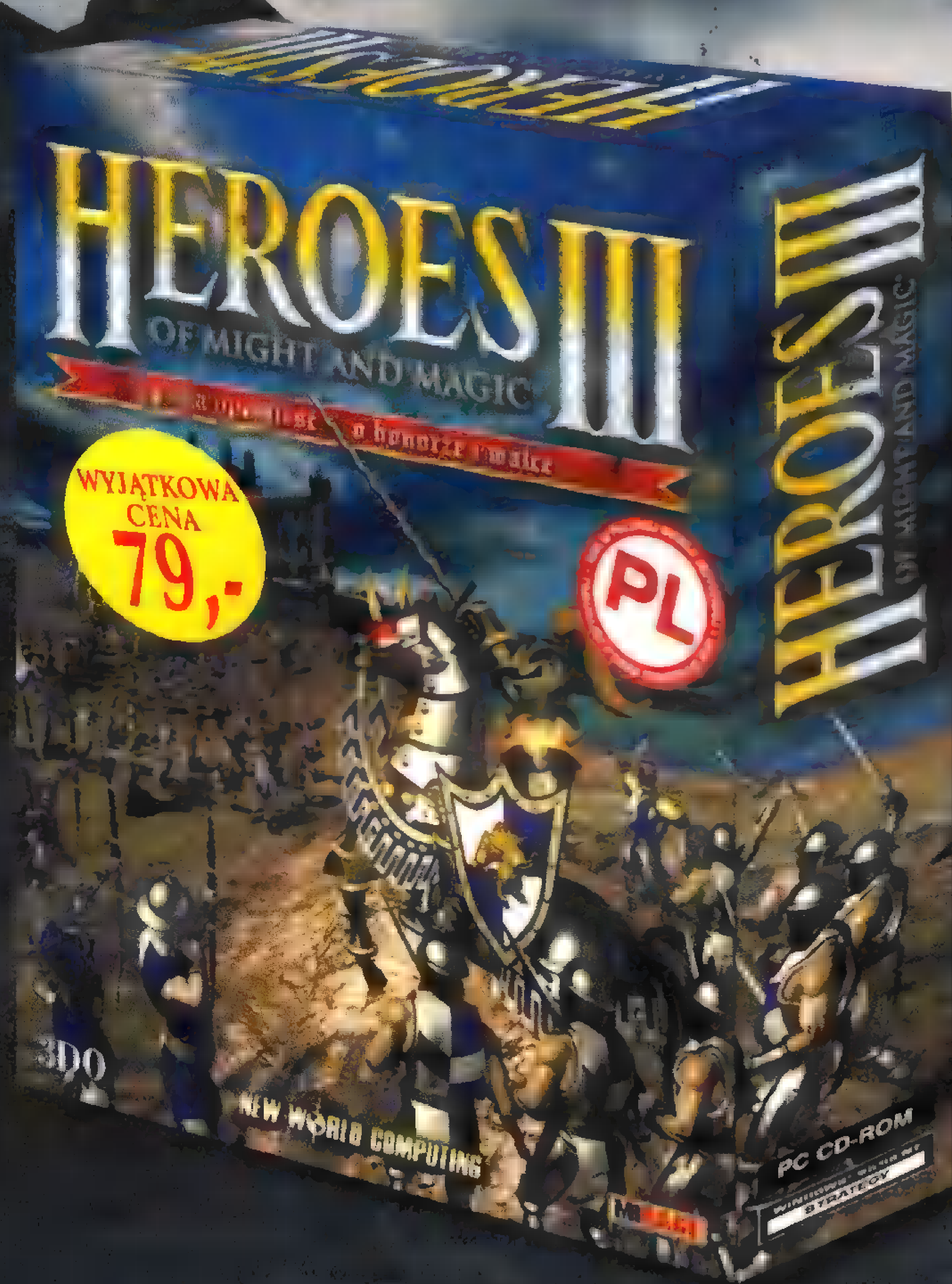


Wypada mieć nadzieję, że autorom uda się utrzymać niezwykły nastrój filmu i dobrze wykorzystać znakomity kawał techniki, jakim jest engine „Nocturne". Obiecują, że podobnie jak w kinie, budowa atmosfery odbywać się będzie głównie z wykorzystaniem dźwięku i drobnych smaczków, takich jak rzucane na ściany cienie czy stado nietoperzy, wyrywające się z piskiem zza zaułka. Jedno jest pewne - to nie jest ostatnie słowo, jakie usłyszeliście o wiedźmie z Blair tej jesieni. Trzy planowane gry pozwolą dokładnie zapoznać się z lasami okolic Burkittsville.

Według mapy to powinno być tutaj, ale jeśli ta rudera jest siedzibą wiodącego polskiego dystrybutora gier, to ja przepraszam. Cóż, trudno, wejdę do środka. Po drodze tyle myślałem o pomysłach GOD, że teraz rozpracowanie trzech ich gier to czysta formalność. A po powrocie do redakcji poproszę Naczelnego o zmianę przydziału. Wolę prowadzić kącik samochodowy na krążek CD. Albo sortować prenumeratę, o!

PIOTRES

SUPER GRA I NIESAMOWITY DODATEK





POCZUJ SMAK PRAWDZIWEJ PRZYGODY, STAŃ OKO W OKO ZE STRASZNYMI POTWORAMI, WIELKIMI SMOKAMI I NIESPOTYKANYMI STWORZENIAMI.





NEW WORLD COMPUTING®

3DO™



Tel. (22) 642 77 66

IM Group



ZAMÓW WYSYŁKOWO

ZERO KOSZTÓW PRZESYŁKI



Konsola? Okrojony PeCet? A mo gie? Raport o najnowszym dziec

TAJEMNIC

Jedna z największych sensacji w przemyśle komputerowej rozrywki jest jednocześnie jednym z jego najpilniej strzeżonych sekretów. Nikt naprawdę nie wie, jak będzie wyglądać konsola Xbox. Nikt do końca nie jest zorientowany, co będzie miała w środku, tym bardziej że gotowy produkt trafi do naszych rąk najwcześniej na jesieni roku 2001. Nikt nie widział ani jednej gry, trudno jest nawet ustalić listę przygotowywanych tytułów. Jednak od paru miesięcy słowo Xbox nie schodzi z ust wszystkich najważniejszych osób w branży gier. Oto próba krótkiej odpowiedzi na pytanie - „dlaczego?".

Właściwie całą sprawę można opisać za pomocą kilku słów-kluczy. Pierwsze z nich to - Microsoft. Piszę ten tekst korzystając z systemu operacyjnego Windows98 i edytora Microsoft Word. Później wyślę go do redakcji za pomocą programu pocztowego produkcji Microsoft, przy okazji przeglądając kilka serwisów w przeglądarce MS Internet Explorer 5.0. Wystarczyło zaledwie 10 lat, aby gigant z Redmond opanował większość rynku oprogramowania na PC, stając się praktycznie monopolistą, jeśli chodzi o systemy operacyjne, użytki i narzędzia internetowe. Skuteczność firmy wielkiego Billa Gatesa oraz stojące za nią niezmierzone zasoby finansowe sprawiają, iż nikt nie ma żadnych wątpliwości - jeśli już Microsoft za coś się bierze, robi to bez pudła. Dlatego też wszelkie plotki i niekontrolowane przecieki mówiące o tym, że największa firma programistyczna na świecie ma zamiar wejść na rynek masowych konsol przyjmowano z niedowierzaniem z jednej, ale i dużym rozgorączkowaniem z drugiej strony. Sam Microsoft dyskretnie nie potwierdzał ani nie zaprzeczał, pozwalając spirali domysłów rozgrzać się do czerwoności. Bomba wybuchła 10 marca na corocznym zjeździe Games Developers Conference w San Jose. Rzeczywiście, powstaje nowa platforma sprzętowa, mająca w założeniu stanowić mariaż przystępności konsol z wszechstronnością komputerów PC. Oto przyszłość rynku komputerowej rozrywki - powiedział Bill, podając garść informacji.

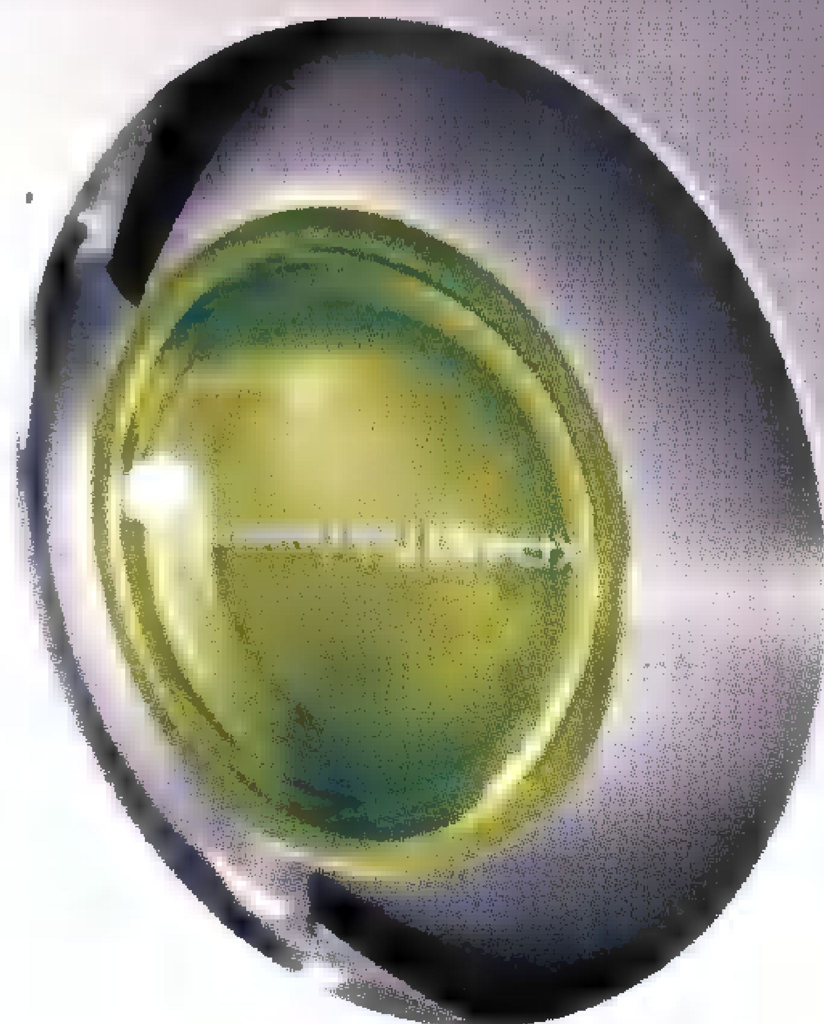
Romans z branżą gier zaczął się już w początkach działalności software'owego potentata (pierwsze „Flight Simulatory" to późne lata 80.), jednak tak naprawdę związek ten nabrał rumieńców w ostatnich latach, wraz z upowszechnieniem się Windows jako platformy do gier. Aplikacje DirectX powstały przecież po to, aby ułatwić developerom programowanie pod wiecznie wieszającą się kobyłą systemu okien. W tym czasie Microsoft zaczął skupiać wokół siebie młode grupki zdolnych programistów, którzy wydali pod jego skrzydłami m.in. „Monster Truck Madness", „Neverhood", „Close Combat". Niewątpliwie najwięcej powodów do dumy dostarczyła seria strategiczna „Age Of Empires", która rozeszła się w milionowym nakładzie. Jedną z gwiazd na firmamencie jest również Digital Anvil, firma Chrisa Robertsa, który po odejściu z Origin robi dla Microsoft trzy nowe gry. Jednak całość tej działalności obracała się wokół, mimo wszystko ograni-





Title Defense.

„Wsparcie dla najnowszego dziecka firmy Microsoft zadeklarowali wszyscy najważniejsi wydawcy!"



CO POTRAFISZ?

Na razie nie widać gier na Xboxa. Jedyne co zaprezentowano, to kilka demek uzmysławiających techniczne możliwości i szybkość maszyny. Największe wrażenie robi liczona w czasie rzeczywistym prezentacja pt. „Ping -pong". Wyobraźcie sobie pokój, w którym ułożono 1024 pułapki na myszy. W każdej z nich znajduje się piłeczka pingpongowa umocowana w taki sposób, że po odpaleniu pułapka działa jak rodzaj katapulty. Nagle do pokoju wpada kolejna piłeczka i rozpoczyna się reakcja łańcuchowa...





Robot i dziewczyna z tatuażem. Tańczące maskotki Xboxa.

e jedno i dru-
ku Microsoftu.

CZA PANNA X

KONSOLOWE WOJNY

Oto porównanie konsoli Microsoftu oraz jej największej konkurencji - PSX2 Sony, opracowane na podstawie oficjalnych specyfikacji podawanych przez producentów.

Konsola	Xbox	PlayStation 2
CPU	PIII 733 MHz Intel	300 MHz
Procesor Graficzny	300 MHz nVidia	150 MHz Sony GS
Pamięć	64 MB	38 MB
Wydajność (w mln. polyg.)	300 Mln/sec	66 Mln/sec
Kompresja Tekstur	Tak (8:1)	Nie
Napęd	4x DVD Thomson	2x DVD
Dodatkowe urządzenia	8GB HD + 8MB Mem. Card	8MB Memory Card
Ilość kanałów audio	64	48
3D Audio	Tak	Nie
Dolby Surround	Tak	Nie
Modem	Planowany	tak
Maksymalna rozdzielczość	1920 x 1080	1280 x 1024

czonego, rynku gier PeCetowych, podczas gdy 70 milionów sztuk PlayStation, które Sony sprzedało na całym świecie, spędzać musiało sen z powiek niejednemu analitykowi Microsoftu. Lukę tę wypełnić ma Xbox. Oparty o strukturę PC i biblioteki DirectXa, a więc prosty w programowaniu. Zarazem, jako konsola, przystępny dla przeciętnego człowieka. Na tyle zaawansowany technicznie, aby nie wymagał rozbudowy przez najbliższe kilka lat. System dla mas.



„XBOX WEDŁUG ZAPOWIEDZI CHARAKTERYZUJE SIĘ IMPONUJĄCYMI OSIĄGAMI, PRZEŚCIGAJĄC POD TYM WZGLĘDEM KONKURENCJĘ"



Co właściwie wiemy o tej konsoli? Niewiele. Według zapowiedzi charakteryzuje się imponującymi osiągami technicznymi, prawie dwukrotnie prześcigając pod tym względem PlayStation2 ze stajni Sony oraz tajemniczego Dolphina Nintendo. Według oficjalnej specyfikacji Xbox wyposażony zostanie w procesor PIII Intela z zegarem 733 Mhz oraz 64MB RAM-u zaprojektowanego w nowej technologii Unified RAM, która pozwala programistom w sposób dowolny zarządzać dostępną pamięcią. Za generowanie grafiki odpowiedzialny będzie osobny procesor, przygotowywany wspólnie z nVidią (twórcy układów GeForce). Ma to zapewnić zawrotną prędkość przemiału prawie 300 milionów polygonów na sekundę, co w połączeniu z takimi efektami jak pełnoscenowy antyaliasing, sprzętową kompresją tekstur, bardzo

„To platforma sprzętowa, mająca w założeniu stanowić mariaż przystępności konsol z wszechstronnością komputerów PC!"

wysoką rozdzielczością i szybkością wypełniania rzędu 4,8 gigapiksela/sek, daje jeden z najbardziej zaawansowanych technicznie systemów na rynku. Do tego dochodzi wielozadaniowość urządzenia. Jest więcej niż pewne, że będzie do niego można podłączyć modem, prawdopodobnie również mysz i klawiaturę. Wbudowany dysk twardy ma teoretycznie ułatwić życie programistom, jednak nic nie stoi na przeszkodzie, aby trzymać na nim również ściągane z Internetu demka, pliki czy utwory muzyczne. Wbudowany odtwarzacz filmów DVD, 64-kanałowy dźwięk audio, Dolby Surround oraz wsparcie dla telewizji nowej generacji (HDTV) zmienia Xboxa w domowy kombajn do wielu zadań. Oczywiście są to cały czas zapowiedzi, jednak jeśli się sprawdzą, Xbox w momencie swej premiery może odsadzić konkurencję od razu o kilka długości.

Nie dziwi więc zainteresowanie, jakim darzą go twórcy oprogramowania. Wsparcie dla najnowszego dziecka Microsoft zadeklarowali wszyscy ważniejsi wydawcy. Xbox będzie łatwy w programowaniu (stosowne developer-kity zostały już dostarczone), a gigant z Redmond, któremu zależeć będzie na jak największej ilości dobrych tytułów, może zaproponować bardzo dogodne warunki współpracy. Nawet w sytuacji, gdy wszystko co dotyczy konsoli, zarówno hardware i software, musi być przez niego licencjonowane (ma to zagwarantować wysoką jakość produktów). Jedno jest pewne - wejście Microsoft na rynek masowych maszyn do grania może porządnie zatrząść jego podstawami. Pozostaje mieć nadzieję, że w ciągu, z okładem, roku, który pozostał do premiery, nikomu noga się nie podwinie, a twórcy gier nie zawiodą. Cóż, monopolista monopolistą i możemy go wszyscy serdecznie nienawidzić, ale każdemu chyba zależy na upowszechnieniu się zaawansowanej technicznie, przystępnej i taniej platformy (prawdopodobna cena konsoli to około 300 $). A na taką właśnie Xbox się zapowiada. **PIOTRES**



Ze stajni Bungie nadchodzi flagowy produkt - „Halo".

HALO, TU XBOX

O tym, że Microsoft bardzo poważnie podchodzi do wypuszczenia swej konsoli może świadczyć fakt wykupienia dla jej potrzeb zdolnej grupy developerskiej Bungie. Twórcy obu części „Mytha" pracują aktualnie nad „Halo", rewelacyjnie zapowiadającym się połączeniem trójwymiarowej strzelaniny z grą taktyczną. Pokazywane na tegorocznym E3 demko robiło piorunujące wrażenie i nic dziwnego, że Bill Gates po prostu musiał mieć tę grę dla swego najmłodszego dziecka.

CHCEMY GIER!

Oto lista gier, które według niepotwierdzonych spekulacji mają pojawić się wraz z premierą konsoli na jesieni 2001:

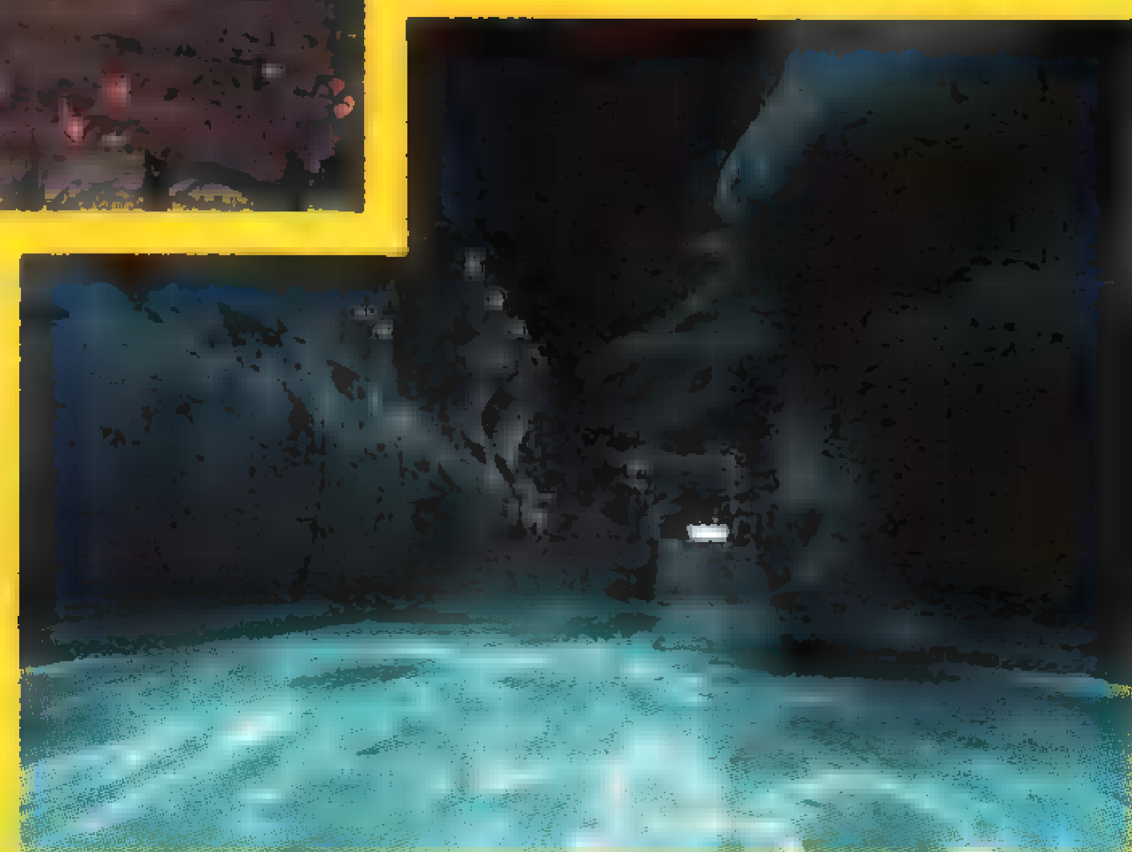
- **Soldier** (Ubi Soft) - strzelanka TPP
- **Outcast 2** (Infogrames) - przygodówka akcji
- **Tony Hawk's Pro Skater** (Activision) - sportowo-zręcznościowa
- **VIP** (UBI Soft) - strzelanka
- **Black & White** (Lionhead) - zabawa w Boga
- **Unreal/Unreal Tournament** (Epic Games)
- **Alone In The Dark 4** (Infogrames) - sequel sławnej przygodówki akcji
- **Looney Tunes** (Infogrames) - zręcznościowa
- **Aliens vs Predator** (FOX)
- **Giants** (Planet Moon) - strategia akcji
- **Starlancer 2** (Microsoft) - symulator kosmiczny
- **1906: An Antarctic Odyssey** (Darkworks) - przygodówka
- **Title Defense** (Climax) - symulator boksu



Jeszcze jeden pokaz techniki. Sadzawka, a nad nią roje motyli.



1906: An Antarctic Odyssey.



Konkurs

WYMIEŃ PODTYTUŁY WSZYSTKICH TRZECH CZĘŚCI SERII GIER „BLAIR WITCH PROJECT"?





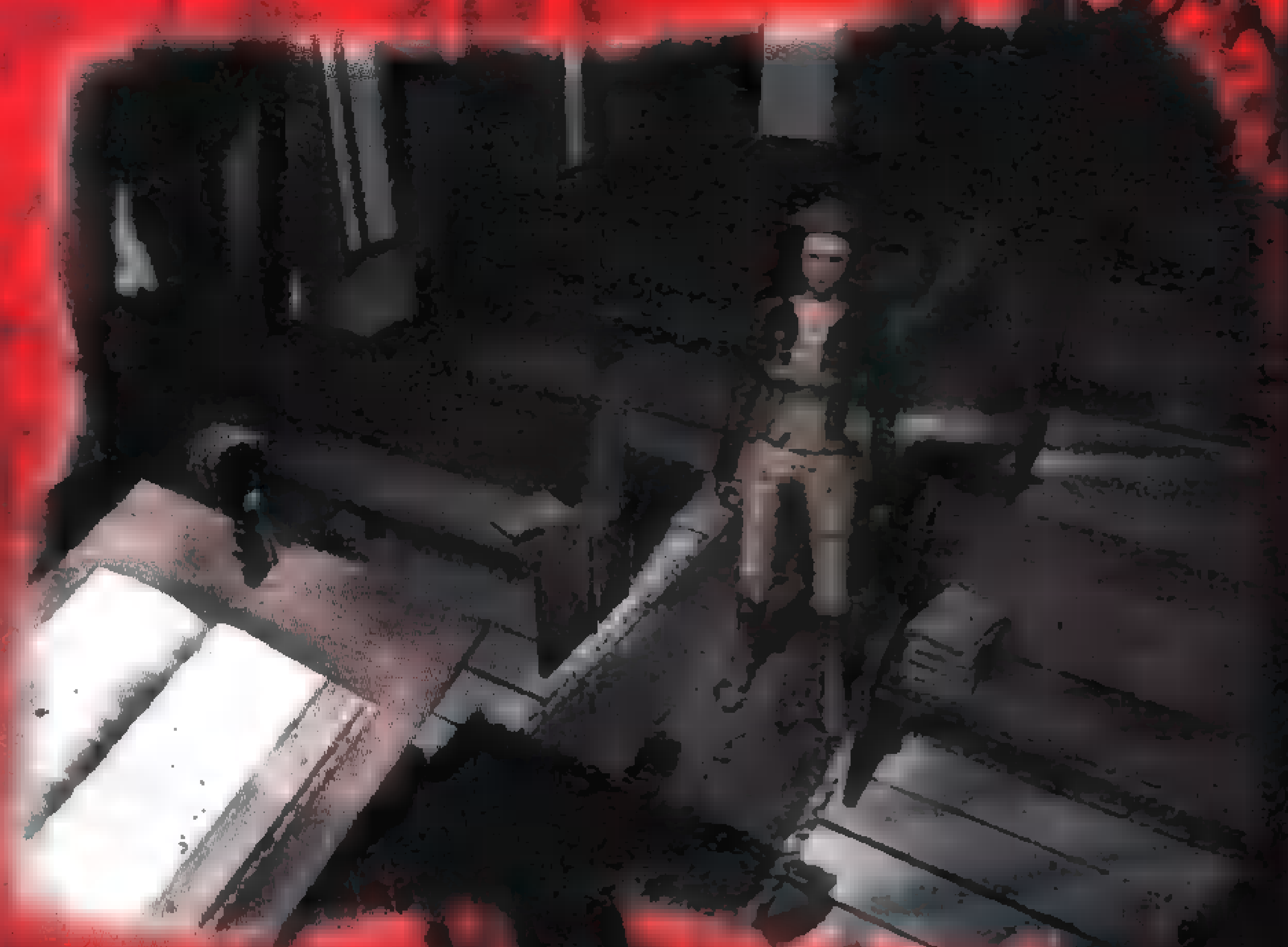
PLAY it

FUNDATOR NAGRÓD

WYDAWNICTWO PLAY IT
Ul. Wyspiańskiego 1(
33-300 Bielsko-Biała
tel. (0-18) 44-40-560

zacznij

GK







NAGRODY:

- 10 GIER „NOCTURNE”
- 10 ENCYKLOPEDII „ROCK W POLSCE”

ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU CENNYCH NAGRÓD, WYŚLIJ KARTKĘ POCZTOWĄ Z POPRAWNĄ ODPOWIEDZIĄ NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA Z DOPISKIEM „BWP”, NIE PÓŹNIEJ NIŻ DO 4 PAŹDZIERNIKA. ROZWIĄZANIE KONKURSU W NUMERZE LISTOPADOWYM. POWODZENIA!

SIĘ BAĆ

RESIDENT EVIL 3: N

Prawdopodobnie nigdy nie wytępimy wszystkich zombiaków z Raccoon City.





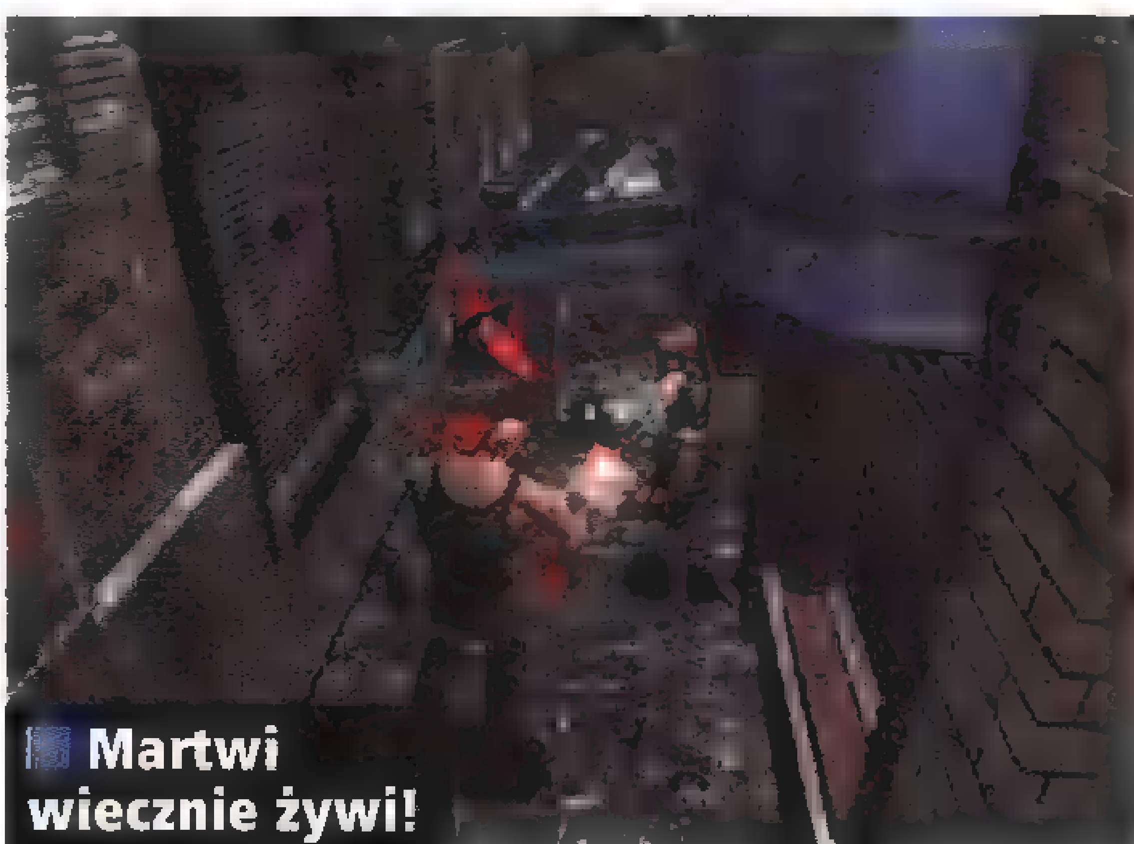
Raccoon City to najbardziej nawiedzone miasto w tej branży.

- Wydawca: **Eidos**
- Producent: **Capcom**
- Gatunek: **Akcja/Przygodowa**
- Premiera: **Wrzesień/Październik**
- Przewidywane wymagania: **PII300, 64MB RAM, Karta 3D**
- Kontakt: **www.eidos.co.uk**

Buszując w sieci i przeglądając materiały prasowe dotyczące pecetowej wersji trzeciego „Residenta", zwróciłem uwagę na bardzo ciekawą nazwę gatunku. Dopiero niedawno ją uknuli sami twórcy z Capcom, co ich zdaniem najlepiej oddaje klimat bestsellerowej serii - „survival horror", czyli horror, gdzie głównym zadaniem gracza jest przetrwać. Właśnie nachodzi trzecia część najsławniejszej strzelaniny na PSX-ie i nie tylko. Coś w tym musi być...

Wydarzenia „Resident Evil 3: Nemesis" zaczynają się 24 godziny po zakończeniu części pierwszej. Wcielamy się w znaną już postać ex-agentki STARS (Special Tactics And Rescue Service) Jill Valentine, której zadaniem będzie wydostanie się z okupowanego przez armię zombie miasteczka Raccoon City. Autorzy z Capcom tym razem postanowili nieco większy nacisk położyć na fabułę. Gracz przez cały czas będzie miał pełną świadomość tego, gdzie podąża, a pomagać mu mają logiczne zagadki i przygotowane na engine krótkie przerywniki filmowe. Co jakiś czas pojawi się możliwość wyboru opcji działania głównej bohaterki (Walczysz? Uciekasz?). Ścieżka, którą wybierzemy, poprowadzi nas przez nieco inne lokacje. Jeśli dodamy do tego losowe rozmieszczanie większości przedmiotów, otrzymamy grę, którą nie tylko nasz redakcyjny fanatyk Baron Jack zechce skończyć parokrotnie. Aby było jeszcze ciekawiej, dokładnie w połowie opowieści główna bohaterka na skutek niefartownego zbiegu okoliczności straci przytomność. Akcja przeskoczy nieco do przodu, by wraz z nowym bohaterem umieścić nas 24 godziny po wydarzeniach znanych z „Resident Evil 2". Carlos Oliveira, były pracownik korporacji Umbrella (odpowiedzialnej za stworzenie zabójczego G-Virusa i zamienienie mieszkańców miasta w zombie) postanawia powrócić do Raccoon City. Jego celem jest odszukanie ewentualnych rannych i uratowanie tych, którzy przetrwali genetyczny wypadek.

To dziwne rozbicie fabuły pozwoliło 50-osobowemu zespołowi autorów rozwinąć skrzydła wyobraźni, chociaż akurat jedynym namacalnym dowodem owego rozwinięcia stało się, oprócz wprowadzenia równoległej historii dwóch bohaterów rzecz jasna, wymyślenie Nemesisa (patrz ramka), potężnej bestii dowodzącej nową hordą zombie. Głównym zadaniem gracza stanie się więc przetrwanie i wyprowadzenie Jill i Carlosa z miasteczka w miarę w jednym kawałku. Do pomocy dostaniemy cały arsenał sprzętu wybuchająco-strzelająco-leczącego. Powrócono również do sprawdzonego systemu inwentarza oraz znanych z



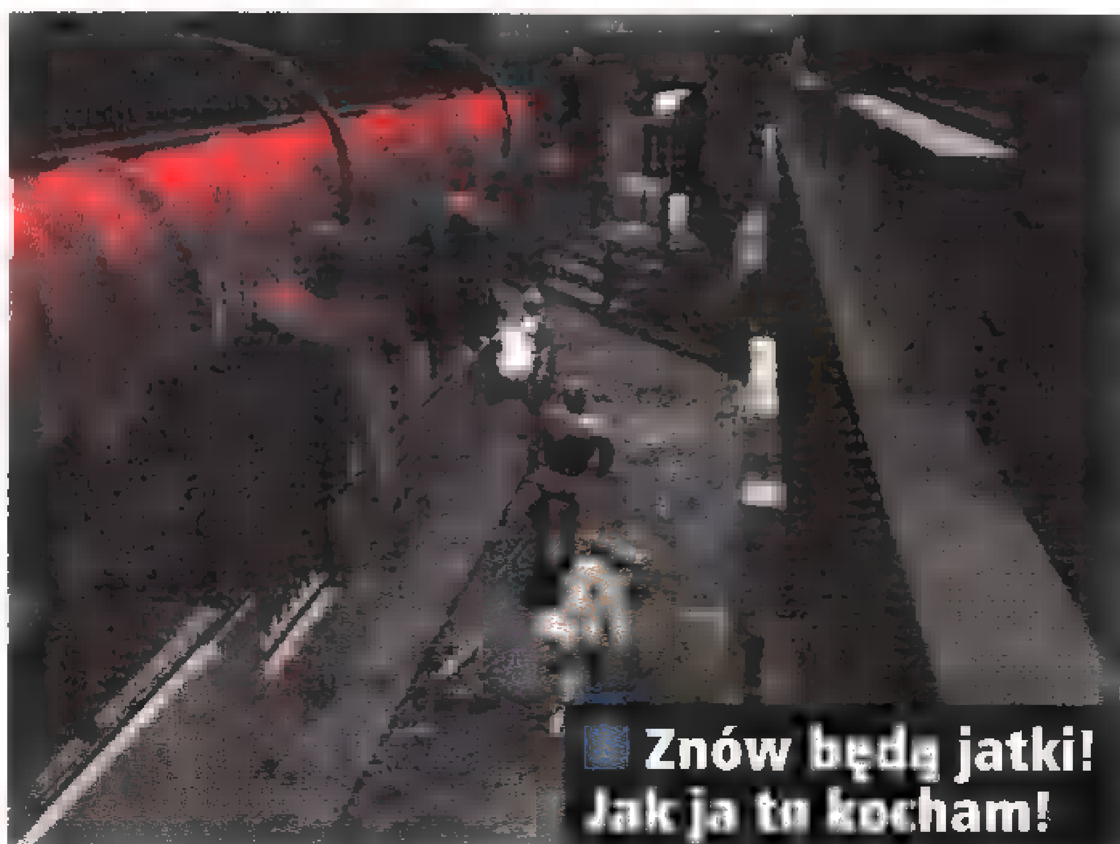
Martwi wiecznie żywi!

BESTIA

Wyjątkowo nieprzyjemny osobnik to tytułowy Nemesis. Ten ubrany w czarny powłóczysty płaszcz (moda na gotyk), trzymetrowy przeciwnik przewijał się będzie przez całą grę. Wielokrotnie przerasta naszą bohaterkę pod względem szybkości i siły, jest poza tym uzbrojony w niszczycielską bazookę. Bestia przewyższa inne zombiaki również pod względem inteligencji - potrafi podążać tropem Jill, otwierać drzwi i korzystać ze skrótów.



„ZADANIEM GRACZA BĘDZIE WYPROWADZENIE JILL I CARLOSA Z MIASTECZKA W MIARĘ W JEDNYM KAWAŁKU"



Znów będą jatki! Jak ja to kocham!

EMESIS

„jedynki" przedmiotów. Oglądając wersję testową, można zauważyć również znacznie szybsze ruchy wszystkich postaci. Poznamy kilka nowych kombinacji klawiszy - można kucać, chowając się za skrzyniami, lub wykonać gwałtowny obrót o 180 stopni. Przybyło też małych, klaustrofobicznych lokacji, w których walka wyzwala naprawdę wiele adrenaliny i wymaga niezłego refleksu. Pomimo iż w „RE: Nemesis" spotkamy wiele miejsc znanych już z poprzednich odsłon (np. obowiązkowy posterunek policji), to jednak autorzy umieścili też nowe. Pojawiło się też więcej otwartej przestrzeni i postarano się o zaimplementowanie takich smaczków, jak zmiana pory dnia i nocy czy warunków pogodowych.

Na koniec przyjrzyjmy się temu, bez czego gry w ogóle by nie było, czyli mięsu armatniemu w postaci zombiaków. Będzie do czego strzelać. Jeszcze więcej rodzajów - zombie-kobitka, zombie-facet, grube, cienkie, wolne, szybkie, silne, słabe, maksymalnie zmutowane, zombie-staruszki (żart). Jest też więcej możliwości pozbycia się delikwentów, ale oszczędzę Wam opisów. Gra na Zachodzie otrzymała kategorię „tylko dla dorosłych". Pozostaje tylko mieć nadzieję, że bardzo skąpe przecieki screenów z Capcom nie oznaczają, iż chłopaki po raz kolejny żywcem przeniosą na ekrany PC tła z PlayStation w żenująco niskiej rozdzielczości. Nie da się jednak ukryć, że ta seria zawsze miała swych fanatycznych wyznawców, więc „RE: Nemesis" i tak skazany jest na sukces. Życzmy sobie, aby był w pełni zasłużony.

PIOTRES



Najważniejszy jest klimat. To chyba recepta na sukces Capcomu.



GRAND PRIX 3

Jak śpiewał Franek Kimono... Gaz do dechy i wypuszczam czad, z aparatury, co ma tysiąc wat!!!



Największy nacisk położono na dopracowanie detali bolidów.



- Wydawca: **Hasbro**
- Producent: **Geoff Crammond**
- Gatunek: **Symulator**
- Premiera: **Wrzesień**
- Przewidywane wymagania: **PII 266, 32MB RAM**
- Kontakt: **www.hasbro.com**



Po prawej: zwróćcie uwagę na twarz kierowcy...

No dobra... może nie tysiąc, a siedemset. I nie wat (raczej watów), a koni mechanicznych. Ale 700KM przenieść do komputera jest bardzo trudno. Dotychczas sztuka ta udała się najlepiej tylko jednej osobie, którą jest Geoff Crammond - człowiek instytucja, który niemalże w pojedynkę zrobił dwa najlepsze na świecie symulatory Formuły Pierwszej: „F1GP" oraz „F1GP2".

Każdy z nich był swego czasu arcydziełem programistycznym. Nikt tak dobrze jak Crammond nie potrafił oddać klimatu towarzyszącego wielkiemu świętu, jakim jest Grand Prix Formuły Pierwszej. Tylko on zdołał przenieść na ekrany komputera olbrzymią prędkość i idealny realizm. Crammond miał wielu konkurentów i naśladowców. Większość z nich posiadało masę pieniędzy, wielki zespół programistów, grafików, artystów... Ale nawet oni nie byli w stanie mu dorównać. A przypomnijmy, że „F1GP" był wśród symulatorów samochodowych tym, czym „Doom" wśród gier FPP, a „F1GP2" tym, czym „Quake". A jak to będzie z „GP3"? Czy będzie on analogią „Quake 3 Arena"? Myślę, że może być czymś jeszcze doskonalszym!

„NAJOGÓLNIEJ RZECZ BIORĄC, DOSTANIEMY «GP2» ZE ZNACZNIE LEPSZĄ GRAFIKĄ I WIĘKSZYM REALIZMEM"

„GP3" nie będzie miało wielu nowatorskich rozwiązań. Spójrzmy jednak prawdzie w oczy - tu po prostu nie ma co dokładać, gdyż wszystko, co można było umieścić w symulatorze Formuły Pierwszej, zostało zawarte w poprzednich odsłonach. Łącznie z takimi szczegółami, jak np. ustawianie twardości i wysokości sprężyny przy górnym wahaczu lewego przedniego koła bolidu, dzięki czemu mogliśmy dojechać do mety o 0.01 sekundy szybciej... Na czym więc skupił się Crammond? Na znacznym ulepszeniu tego, z czym mieliśmy do czynienia w

CENTRUM DOWODZENIA

Oto najczęściej podziwiany przez grającego widok w grze. Kokpit bolidu Formuły Pierwszej ma niewiele wspólnego z normalną deską rozdzielczą zwykłego samochodu. Kierownica to zminiaturyzowany komputer, za pośrednictwem którego możemy sterować pracą silnika, zmieniać biegi, komunikować się z załogą, kontrolować stan naszych czterech kółek, wiedzieć, co ciekawego dzieje się na torze oraz nadzorować jeszcze wiele innych, potrzebnych podczas jazdy rzeczy. Co ciekawe, nawalić może także elektronika, a wtedy nie będziemy wiedzieć nic poza tym, co dzieje się na sto metrów przed naszym lśniącym bolidem.





Podczas takiej pogody trudno jest nawet ruszyć z miejsca.



Oto ostatnie sekundy z życia kamerzysty



częściach poprzednich. Najogólniej rzecz biorąc, dostaniemy więc „GP2" z o niebo lepszą grafiką, jeszcze większym realizmem, wyeliminowanymi wszelkimi wadami i ulepszonym tym, co się tylko ulepszyć dało. Czy to źle? Ależ nie! Do naszej dyspozycji oddane zostaną wszystkie teamy, samochody oraz kierowcy roku 1998. Czemu tylko 1998? Ponieważ, jak twierdzi Crammond, przygotowanie sezonu 1999 znacznie opóźniłoby premierę gry. A tego byśmy przecież nie chcieli. Niektórzy z Was zapytają: „Co za problem podmienić zespoły i kierowców z sezonu 98 na 99?" - Crammond odpowiada: „Ano jest problem. Chcę przecież oddać w wasze ręce produkt jak najbardziej dopracowany. A taki nie będzie, jeśli na stworzenie nowych teamów poświęcę zbyt mało czasu". Cóż... coś za coś. Podobnie jak w poprzednich wersjach, tak i w „GP3", zaraz po obejrzeniu intra będziemy musieli wybrać jedną z dwóch opcji - Quick Race lub Main Menu. Pierwsza przeniesie nas prawie od razu na tor w sam ferwor walki. Druga wymaga już znacznie więcej zaangażowania i cierpliwości od gracza. Tu bowiem zaczyna się prawdziwa symulacja. Wszystko dzieje się tak jak podczas prawdziwego Grand Prix - jazdy treningowe, dopracowywanie technikaliów, kwalifikacje, a wszystko to uwieńczone wyścigiem. Potem, jeśli zajmiemy odpowiednią pozycję, czeka nas to samo, tylko na innym torze. W Main Menu możemy również wybrać, czy będziemy chcieli zagrać tylko w pojedynczy wyścig, czy też cały sezon. To, że gra w pełni oddaje realizm towarzyszący prawdziwej jeździe bolidem nie oznacza wcale, że początkujący kierowcy nie będą mieli tu czego szukać. Wręcz przeciwnie. Przygotowano bowiem olbrzymi asortyment rozmaitych pomocy, takich jak automatyczne hamowanie, automatyczna zmiana biegów, pomoc w sterowaniu, system antypoślizgowy, niezniszczalność, proponowane przełożenie, linia idealnego przejazdu, itp. Grafika „GP3" powala swą dokładnością i fotorealizmem. Na szczególną uwagę zasługuje kokpit, którego wygląd na pierwszy rzut oka może przyprawić o zawroty głowy. Modele samochodów, ukształtowanie i odzwierciedlenie torów zostało wykonane na najwyższym możliwym poziomie. Co prawda w pit-stopie nie uświadczymy jeszcze pełnego trójwymiaru, lecz biorąc pod uwagę wciąż jeszcze nie najwyższe możliwości obliczeniowe pecetów, byłoby to zbędnym ulepszeniem. Oczywiście podczas wyścigu uświadczymy generowane losowo warunki pogodowe, a w zależności od nich bolid będzie zachowywał się w różny sposób. Wyścig możemy obserwować z kilku różnych kamer, a po jego zakończeniu będzie można obejrzeć efektowną powtórkę. Dopracowano również kraksy i wpływ zniszczeń bolidu na jazdę. Także wszystkie dźwięki towarzyszące wyścigowi nagrano od nowa. Gra będzie posiadała tryb multi-player, który umożliwi zabawę w sieci od 4 do 16 zawodnikom jednocześnie.

Gdy czytacie te słowa, od polskiej premiery „Grand Prix 3" dzieli Was jedynie kilka dni, także już niebawem sami będziecie mogli ocenić, jak Geoff'owi Crammondowi udał się jego trzeci cud świata. Dla tych wszystkich, którzy będą woleli się wstrzymać obiecujemy natomiast dokładną i rzetelną recenzję. **KRZYCHOO**

THE SIMS: ŚWIATOWE ŻYCIE

Maxis przecierając szlaki nowemu typowi rozrywki nawet nie wiedział w co się pakuje.


Zamek Tudorów? Proszę bardzo!


Setki nowych możliwości! Czyż to nie słodkie?



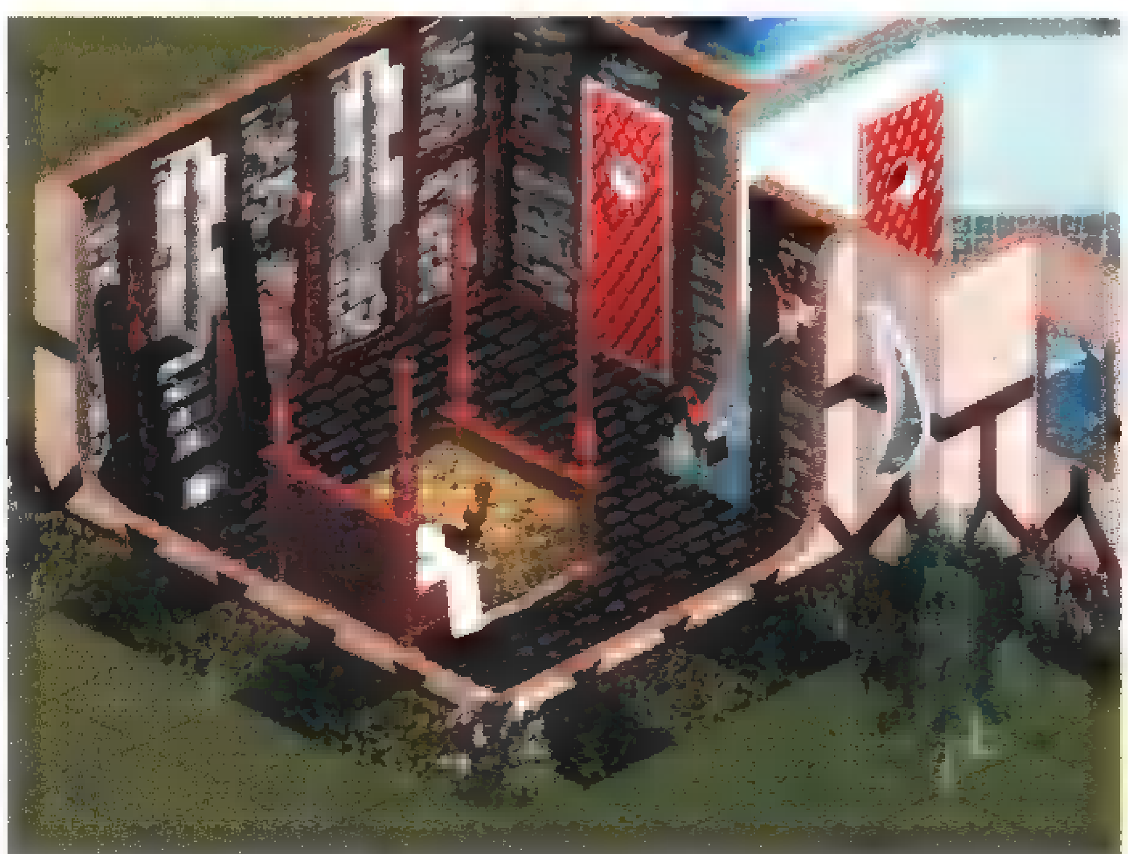

Wszędzie, dookoła...

- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **Maxis**
- Gatunek: **Symulacja**
- Premiera: **Wrzesień**
- Przewidywane wymagania: **P233, 32MB RAM**
- Kontakt: **www.thesims.com**

Boleśnie odczuła to rzesza maniaków symulacji spod znaku Sim, która liczyła na kolejną odsłonę miejskiego serialu, lub co najmniej na wskrzeszenie w nowej oprawie starych hiciorków. Ale nic z tego. Przeżywający swego czasu bolesne kłopoty finansowe Maxis ma ten trudny okres za sobą. Stworzenie „The Sims", choć przesunęło na bliżej nieokreśloną przyszłość tworzenie „klasycznych" symulacji, pozwoliło jednak odbić się od dna i dziwnym by było, gdyby Maxis nie próbował eksploatować tej żyły złota do końca. I próbuje...

Wprowadzone zostaną trzy nowe style architektoniczne: Retro, Castle (zamek) i Vegas. Różnice między nimi będą olbrzymie, co wcale nie dziwi, biorąc pod uwagę, że dzięki stylowi średniowiecznemu nasz dom zacznie przypominać fortecę, a miłośnicy kasyn z lat pięćdziesiątych poznają rozkosze wibrujących łóżek. Na tym rzecz jasna nie koniec! Zamek da nam unikalną możliwość rzucenia na podłogę skóry misia, zapalenia kilku klimatycznych pochodni na ścianach mrocznego korytarza czy też spróbowania swych sił w starciu ze starożytnymi „mebelkami". Za to mając na przykład zakupiony w domku w stylu retro teleskop, możemy zabawiać się podglądaniem sąsiadów, co podniesie ilość punktów rozrywki. Podobnych nowości będzie na kopy, zaś jedną z najbardziej interesujących, jest możliwość pogadania z Herr Śmiercią i podpisania przedziwnego cyrografu, na mocy którego nasz Sim nie może umrzeć, a jeśli dojdzie do jakiegoś nieszczęścia, powraca natychmiast do życia jako... zombie! Podobnych atrakcji znajdziemy tutaj mnóstwo, a wymienienie ich pozbawiłoby Was radochy czytania recenzji, którą postaramy się zamieścić w najbliższym czasie. Dość rzec, że najwyraźniej chłopakom z Maxis udało się celnie trafić w gusta rynkowe i najwyraźniej poza tym dodatkiem nie będą odcinać kuponów od swego przeboju. Świadczy o tym fakt, że wraz z poniższym mission-packiem dołączona zostanie spora dawka toolsów pozwalających na swobodne ingerowanie nie tylko w parametry postaci, ale i urządzeń, jakie zechcemy zakupić. Całe setki schodków, drzwi, wykładzin podłogowych, okien, sprzętów AGD i inne bambetle po prostu wskrzeszą simomanię! **JAGD 52**

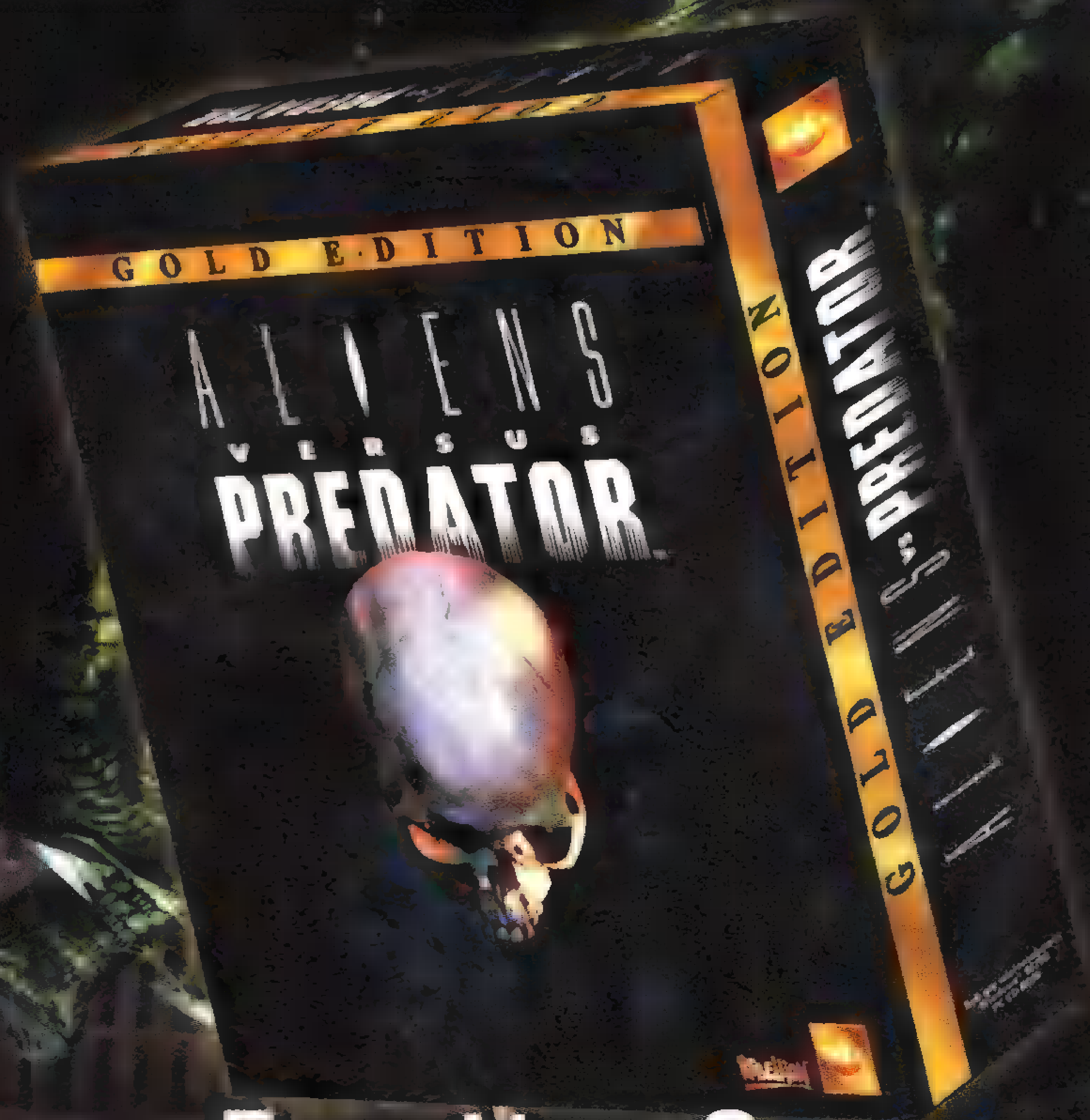
„POKOCHACIE ZNÓW «THE SIMS»! WRACAJĄ BOWIEM W WIELKIM STYLU"



DO ROBOTY!

Podstawą jakiegokolwiek rozwoju rodziny w „The Sims" był najbardziej znany smar na świecie - gotówka. Aby ją uzyskać w jak największej ilości musieliśmy naszego bohatera zagnać do roboty, a w zaciszu domowym szkolić jego wrodzone talenty, by został przysłowiowym „kimś". Dodatek rodem z Maxis oferuje nam kilka zupełnie nowych profesji. Jedną z nich jest na przykład Muzyk (Musician), który jak przystało na przedstawiciela cyganerii prowadzi bardzo nieustabilizowane życie, a zaczyna pobrzdękując na miejskim bruku. Innym przedstawicielem nowości jest Paranormal Investigator - już sama nazwa fachu wskazuje, że przeznaczeniem gracza będzie bytowanie w podziemiach dużego gmachu, na którego ścianie wisi plakat z napisem „I want to believe". Fox ponad wszystko! Oczywiście uzupełniono jedne z większych braków pierwotnej edycji przeboju - możemy wreszcie znaleźć zatrudnienie jako Haker!

"Ta gra sprawia, że BUDZISZ SIĘ w środku nocy DRŻĄC z PRZERAŻENIA!" THE TIMES



ALIENS VERSUS PREDATOR™

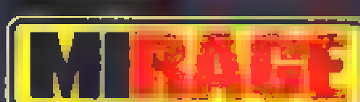
GOLD EDITION

- *8 nowych poziomów* do gry jedno- i wieloosobowej.
- *Nowe rodzaje broni dla Komandosa* - pistolet automatyczny i "Skeeter" do użycia w trybie gry wieloosobowej i na wybranych poziomach gry jednoosobowej.
- *Opcja In-game Save* pozwala zapisywać stan gry w miarę rozwoju sytuacji.
- *Udoskonalony* engine gry.









02-916 Warszawa
Dystrybucja: IM Group sp. z o.o. WWW:





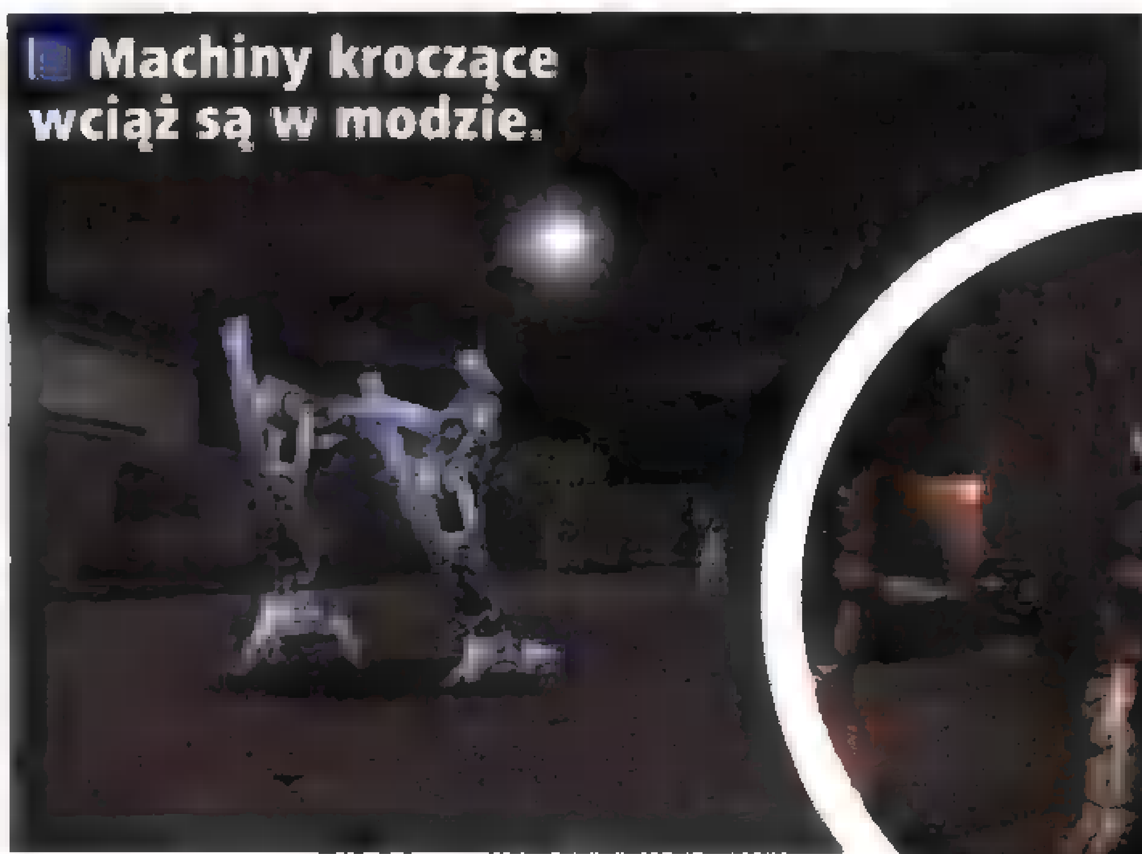


ZAMÓW WYSYŁKOWO
ZERO KOSZTÓW PRZESYŁKI

DEUS EX

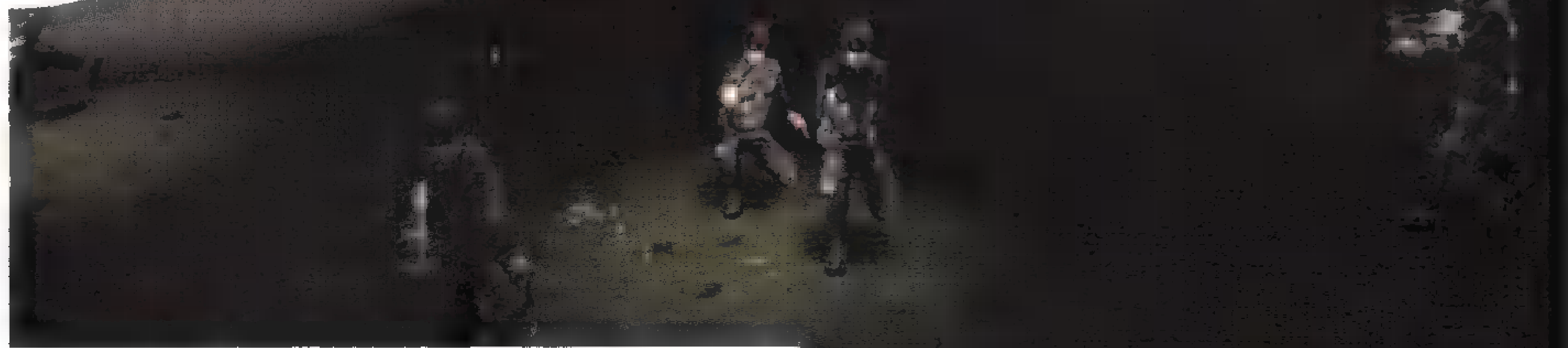


Cywilizacja staje się pustym słowem, a Europa zamienia w krainę chaosu i zniszczenia. Ostateczny krach systemu korporacji?



Machiny kroczące wciąż są w modzie.





W mroku nocy czai się śmierć...

- Wydawca: **Eidos**
- Producent: **Ion Storm**
- Gatunek: **Akcja 3D/Przygodowa**
- Premiera: **III Kwartał**
- Przewidywane wymagania: **PII 333, 64MB RAM**
- Kontakt: **www.eidos.co.uk**

A jednak! Profetyczni ekonomiści końca XX wieku od dawna trąbili na alarm, ale tak naprawdę poza garstką nielicznych fachowców cała reszta świata zajęta była tym, w czym jest najlepsza - zarabianiem gotówki. Bez oglądania się na cokolwiek i ignorując objawy nadciągającego kryzysu ekonomicznego, rządzący, wyznając zasadę „po nas choćby potop", doprowadzili do katastrofy.

Różnice społeczne, jakie powstały, swym drastycyzmem przerosły nawet wczesny feudalizm. Garstka bogatych, miliardy żebrzących, niewydajny system bezpieczeństwa... Choroba toczy świat. W roku 2052 terroryści i sympatyzujący z nimi anarchiści nie tworzą już zwalczanego podziemia. Otwarcie handlują prochami i wysadzają w powietrze co popadnie. Jedno jest pewne - chaos zwycięża. Ale w tej decydującej chwili na świat przyszedł bohater. Zgadnij, kto nim jest?



Trzech przyjaciół z boiska!

Taką oto historię zamierza sprzedać nam Ion Storm. W swoim najnowszym produkcie, „Deus Ex" daje nam szansę zostania herosem podziemia walczącego o porządek w zdominowanym przez Zło świecie. Ale broń Boże nie będziemy nawracać bliźniego Słowem. Jest do wyboru prawdziwie męski repertuar egzorcyzmów. Ponieważ mamy do czynienia z cyberpunkowym rolplejem 3D, wśród zastosowanych „przekonywaczy" natrafimy na kilkanaście doskonale nam znanych typów broni ręcznej dopalonych dzięki ponad 50 latom rozwoju. Na swej drodze spotkamy dziesiątki „enpeców", których zdaniem jest wesprzeć nas w wykonywaniu naszej misji, lub... no cóż, nie będą to długotrwałe przyjaźnie. Ion Storm zadbał o to, byśmy zbyt długo nie przebywali w jednym miejscu, czeka na nas Paryż, Hongkong i Nowy Jork. Wspaniałości poznawanych terytoriów podkreślać ma zastosowanie ulepszonego „silnika" od „Unreal'a". Zaś za rekomendację linii fabularnej niech posłuży zatrudnienie przy jej opracowywaniu Warrena Spectora z (baczność, salut oddaj!) Looking Glass. Zamiarem autorów jest stworzenie niezwykle spójnego systemu akcji, który ma zamiar... stać się w Sieci i poza nią konkurentem serii „Ultima"! Cyberpunkowe klimaty prezentujące zmierzch cywilizacji z pewnością staną się wspaniałą okazją do wykazania prawdziwego kunsztu, ale czy na pewno dane nam będzie niebawem sycić się produktem Ion Storm? Mamy uzasadnione (patrz ramka) wątpliwości. „Deus Ex" niewątpliwie może stać się produktem arcyciekawym dla złaknionej dobrej rozrywki FPP-owej gawiedzi. **SICARII**



CIERPLIWOŚĆ...

...jest cnotą rzadką. Zwłaszcza w dzisiejszym, cholernie dynamicznym świecie, w którym namacalnie wręcz rządzi powiedzenie - „czas to pieniądz". Ion Storm najwyraźniej o tym nie wie, a ich wydawca chyba odkrył pokłady cierpliwości, oczekując pokornie, aż John&Co. skończą dzieło. „Deus Ex" miał wejść na rynek wiosną tego roku, ale jeśli spojrzycie na okładkę trzymanego przez Was numeru GK, dojdziecie do wniosku, że herr Romero ma duuuże opóźnienie. Mamy nadzieję, że już niebawem zobaczymy „Deus Ex" w sprzedaży, bo dalsze trzymanie tej gry „pod pierzyną" na zdrowie jej nie wyjdzie. Wyraźnie było to widać po „Daikatanie".

ICEWIND DALE

Nim zanurzymy się w magiczny świat boskiego „Baldur's Gate II", czeka nas wspaniała przekąska przed głównym daniem.



Te piękne arty doskonale oddają klimat gry.



Obiecano nam przeciwników większych i groźniejszych

- Wydawca: **Interplay**
- Producent: **Black Isle**
- Gatunek: **RPG**
- Premiera: **Wrzesień**
- Przewidywane wymagania: **P233, 32MB RAM,**
- Kontakt: **www.blackisle.com**

O „Icewind Dale" głośno było już jakiś czas temu, ale tak naprawdę gra od samego początku istniała w cieniu wielkiego projektu Interplay'a. Dwa lata temu powstał „Baldur's Gate" i od razu podbił serca fanów komputerowego rolpleja, choć wielu hardcore'owych graczy „papierowej" wersji uprawiało jawną dywersję twierdząc, iż zbieżność z oryginałem jest li tylko powierzchowna. Mimo tego pokochaliśmy produkt Black Isle i... wśród radosnej wrzawy czekamy na część drugą.

ENGINE RASOWANY

O tym, jak bolesne może być odpalenie przez gracza na słabym sprzęcie „Baldur's Gate", przekonało się wielu. W zasadzie operujemy tylko postaciami 2D, renderowanymi animacjami i tym podobnymi rzeczami, teoretycznie nie wymagającymi zbyt wielkiej mocy procesora. Ale stoczenie wielkiej bitwy z kilkoma przeciwnikami ciskającymi czary było już nie lada wyzwaniem. Magowie stawali ością w gardle, nie ze względu na swoje talenty bojowe, lecz z powodu wizualizacji swych zaklęć. Na szczęście „Icewind Dale" obsługiwany będzie zmodyfikowanym enginem „BG". Choć nadal nie jest wymagana obecność karty 3D, to jednak, gdy system stwierdzi jej istnienie, wszelkie „efekciarskie" sztuczki spadną na jej barki. Wreszcie!

„W OCZEKIWANIU NA NADEJŚCIE MISTRZA SPĘDZIMY KILKA MIŁYCH CHWIL Z JEGO BRATEM"

Tymczasem powoli dotarła do nas wieść, że oto będziemy mogli nieco rozgrzać swe umiejętności próbując zmierzyć się z zadaniami, jakie postawiono przed nami w „Icewind Dale". Będzie to wyjątkowo ciekawa przygoda - wciąż pozostajemy w świecie Forgotten Realms, lecz tym razem porzucamy Wybrzeże Mieczy i udajemy się na północ, w rejon groźny i mroźny. Wśród wielkich skał, labiryntów grot i śnieżnych pól, odnaleźć będziemy mogli prawdziwą przygodę. Nic to, że najczęściej będzie ona dwa razy większa od nas, ziong będzie tanim gnollim bimbrem i dzierży w łapie dwuręczny topór podrzucając nim niczym yoyo. Chyba o to chodzi maniakom rolpejów, czyż nie?!

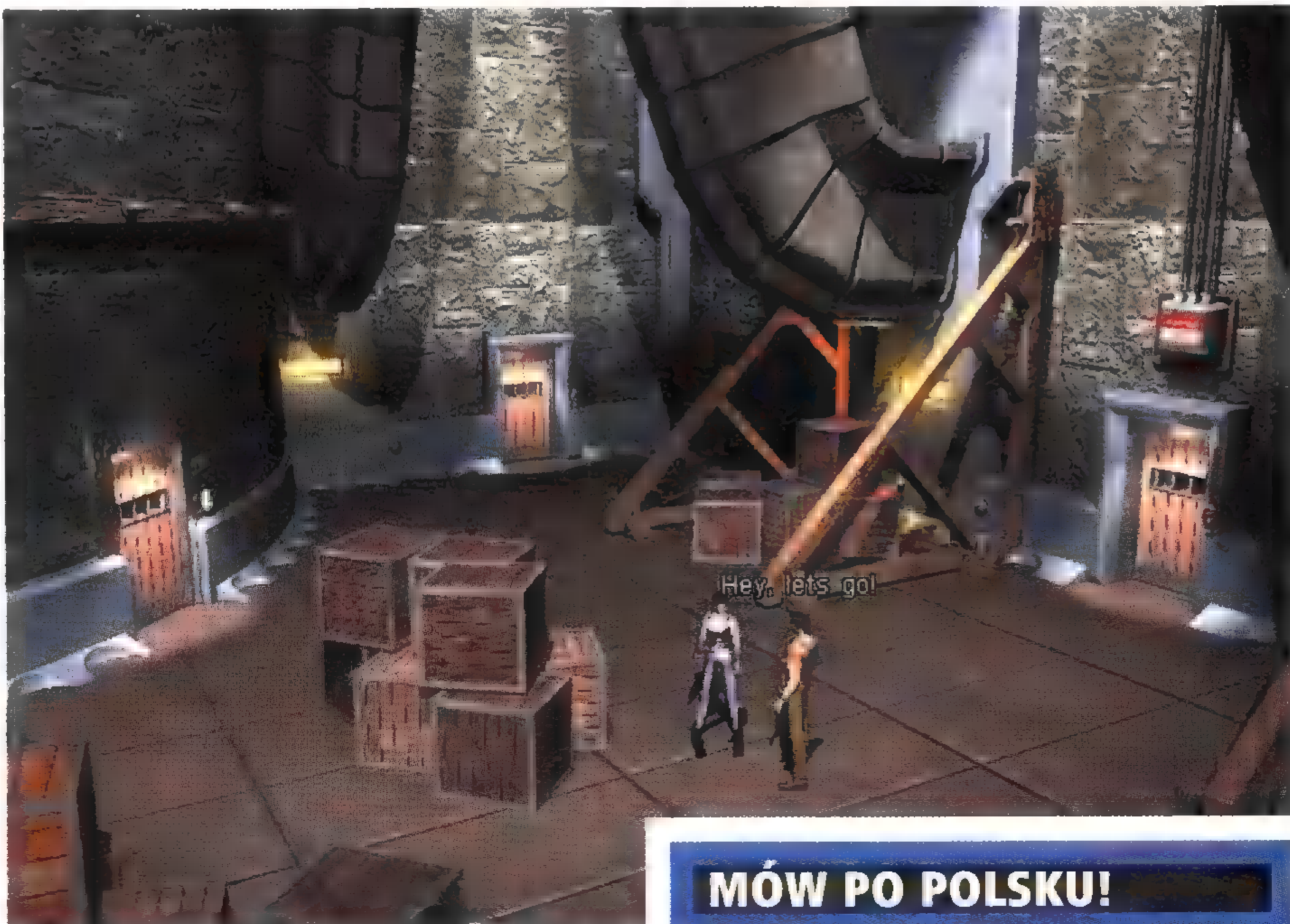
Na samym początku będziemy mogli wygenerować nawet całą szóstkę naszych herosów, używając w tym celu doskonale znanego nam z „BG" narzędzia. Możliwe również będzie użycie własnych ikon portretowych, przez co herosi staną się nam jeszcze bliżsi. Gdy zaś już zdecydujemy się stanąć w mroźnych krainach, wówczas szybko dostrzeżemy potencjał tej gry. Przede wszystkim do użycia przez graczy przygotowany został zupełnie świeży model uzbrojenia. Ilość mieczy, wekier, obuszków, tarcz, pancerzy i całej reszty żelaziwa została poważnie zwiększona. Podobnie będzie z magicznymi artefaktami i nasączonymi maną, przedmiotami, jakie starannie poukrywano w mroźnych otchłaniach „Icewind Dale". Kilkadziesiąt nowych bestii to także zupełnie nowe pole do popisu dla zawodowych wymiataczy. Pewna część z nich nie tylko będzie dysponować zapasami magii, ale i... potężnymi właściwościami fizycznymi - wyraźnie postawiono tym razem na nadnaturalną wielkość skalnych i lodowych gigantów. Wreszcie zdecydowano znieść sztuczne ograniczenia w zdobywaniu doświadczenia i będziemy mogli osiągnąć pułap... 1800000 punktów! Nie chcę Wam psuć całości odkrywania uroków „ID", więc tylko powiem, że mag będzie dysponował czarami z dziewiątego poziomu. Grrrrrrrrrrrrr!!!!!

„Icewind Dale" zostanie w naszym kraju spolszczony przez firmę CD Projekt. Między innymi dlatego redakcja GK postanowiła nie startować w wyścigu o przysłowiowe dziurawe spodenki, lecz zamierza zrecenzować jedyną, oryginalną wersję tego produktu, jaka będzie dostępna na naszym rynku. **JAGD 52**

IN COLD BLOOD

Premiera jest tuż tuż, ale my mamy nadzieję do końca zachować zimną krew.

- Wydawca: **Ubi Soft**
- Producent: **Revolution Software**
- Gatunek: **Akcja/Przygodowa**
- Premiera: **Wrzesień**
- Przewidywane wymagania: **P200, 64MB RAM**
- Kontakt: **www.revolution.co.uk**



Kto powiedział, że słynący z zamiłowania do pięknych samochodów, szybkich kobiet i „wstrząśniętego, nie mieszanego" Martini Roso, agent 007 jest jedynym słusznym specjalistą od ratowania zagrożonego pokoju światowego?

Pod bokiem wyrosła mu już konkurencja w postaci chociażby takiego Austina Powersa czy Johna Corda. Tego ostatniego zostawiliśmy ostatnio w Republice Wołgi, gdzie w podziemnej siedzibie samozwańczego generała Dymitra Nagarova poddawany był wymyślnym torturom (GK 6/2000). Po otrzymaniu najnowszej wersji beta gry „In Cold Blood" z przerażeniem stwierdziliśmy, że biedak nadal tam tkwi. Na szczęście trzymał się dzielnie, a nowe misje, które tym razem mogliśmy obejrzeć, doprowadziły do szczęśliwego zakończenia. Nie uprzedzajmy jednak faktów. „ICB" to najnowsza szpiegowska przygodówka akcji, przygotowywana przez Revolution Software, firmę specjalizującą się do tej pory w produkcji rasowych hitów adventure ("Beneath The Steel Sky", „Broken Sword 1 & 2"). Ich projekt, dzięki dynamicznej historii i rozbudowanym elementom akcji, powinien wprowadzić do gatunku wiele świeżego powietrza. Co prawda agent brytyjskiego wywiadu, John Cord nadal potrafi zbierać przedmioty i używać ich nacierając przed siebie, jednak równie często gotów jest wyciągnąć spluwę i rozwalić namolnego strażnika. Gra powstała pierwotnie na konsolę PSX, stąd też do minimum uproszczono jej sterowanie. Wmontowanym w renderowane lokacje trójwymiarowym bohaterem poruszamy kombinacją kilku klawiszy, podobnie jest z prowadzeniem dialogów, obsługą inwentarza i Remory - połączenia podręcznego komputera z komunikatorem, narzędziem do łamania szyfrów i golarką do twarzy.

Pomimo iż wersja przedpremierowa, którą widzieliśmy, wymaga jeszcze dopracowania, i tak robi świetne wrażenie. Przede wszystkim na uznanie zasługuje znakomicie przemyślana fabuła, wsparta doskonałymi animacjami i muzyką. Ludzie z Revolution po raz kolejny udowodnili, że potrafią robić gry z iście filmowym rozmachem. Już sama retrospekcja fabuły, zrobiona na zasadzie „wiecie już , co się stanie, teraz zobaczcie, jak do tego doszło", to zabieg w iście hollywoodzkim stylu. W sumie „ICB" może okazać się jedną z najciekawszych gier tej jesieni. **PIOTRES**

MÓW PO POLSKU!

Grę wyda w Polsce firma LEM. Jak nas poinformowano, wciąż nie rozstrzygnięto, czy „In Cool Blood" zostanie w pełni zlokalizowane. Na pewno przetłumaczone zostaną napisy, co da efekt filmowych „podpisów" w grze. Nie zdecydowano jeszcze o ewentualnym nagraniu polskich dialogów, a trzeba zaznaczyć, że oryginalne głosy dobrane są perfekcyjnie. Przedstawiciele firmy LEM twierdzą, że znalezienie odpowiednich aktorów może być procesem żmudnym, a szkoda byłoby zmarnować tak dobrą produkcję przez zatrudnienie pierwszych-lepszych praktykantów. Słuchając podszytej ironią angielszczyzny bohatera gry, nie sposób się z nimi nie zgodzić.



Wielokrotnie w czasie misji będziemy mieli pomocnika.

„LUDZIE Z REVOLUTION PO RAZ KOLEJNY UDOWODNILI, ŻE POTRAFIĄ ROBIĆ GRY Z IŚCIE FILMOWYM ROZMACHEM"

JETFIGHTER IV

Wrogowie knują. Są wśród nas. I zamierzają najechać nasz miłujący pokój kraj. Ameryko... Twój czas nadszedł!



Pomachaj im na pożegnanie.

ZŁOTE WROTA

Jak już wcześniej zostało wspomniane, głównym teatrem działań gracza pilotującego najnowsze zabawki „made in USA" będzie strefa San Francisco. Jednym ze znaków rozpoznawczych tej wielkiej metropolii jest bardzo charakterystyczny most (zaprojektowany przez syna sławnej polskiej aktorki, Heleny Modrzejewskiej), prowadzący do miasta nad wodami cieśniny Golden Gate. Ta piekielnie rozpoznawalna wizytówka miasta stała się sceną co najmniej kilkunastu filmów, lecz dzięki „Jetfighter IV" nie będziemy tylko widzami w tym spektaklu. Wielka, wisząca konstrukcja będzie tutaj nie tylko celem, ale i aktorem wojennego spektaklu. Spójrzcie!







Trafiony-zatopiony. Najstarsza zabawa świata trwa!

- Wydawca: **TalonSoft**
- Producent: **Mission Studios**
- Gatunek: **Symulacja**
- Premiera: **Jesień**
- Przewidywane wymagania: **P333, 32MB RAM**
- Kontakt: **www.talonsoft.com**

Tymi oto wytartymi sloganami za chwilę będą nas nęcić specjaliści z TalonSoftu, którzy potrafili się nieźle podszkolić w produkcji symulatorów. Mieliśmy okazję poznać ich talent przed ponad ośmiu laty. W roku 1992 wypłynął bowiem na wody komputerowej rozrywki bardzo interesujący symulator, który stał się prawdziwym początkiem niezwykłej serii.

Miał dość toporną oprawę graficzną, lecz model lotu i staranność w prezentowaniu misji zrobiły swoje - gra zyskała wierne grono fanów. Czwarta część serii w porównaniu ze swym stareńkim praszczurem sprawia wrażenie produktu z innego wymiaru. Będziemy mogli dzięki niemu zasiąść za sterami jednej z trzech bardzo popularnych maszyn - F-14, F/A-18 i wreszcie wydumanego F-22. W założeniu producenta „Jetfighter IV" ma być znacznie mniej skomplikowany od takich weteranów na rynku, jak „Falcon 4.0" czy renomowany „Jane's USAF". Nie chodzi tutaj jednak o stworzenie typowej podniebnej strzelanki, jakich mamy na pęczki. Nadal ma to być wspaniały i realistyczny symulator, lecz wskutek ograniczenia ilości klawiszologii do niezbędnego minimum i skoncentrowania się na elemencie walki, „Jetfighter IV" powinien wreszcie stać się wypełnionym akcją panaceum na błagania żądnych „normalności" graczy. A wierzcie mi, okazji do stoczenia podniebnego boju będzie wiele, bowiem uzbrojony w hordy MiG-ów przeciwnik najechał miłujące pokój i demokrację Stany Zjednoczone (wot, łotr!). W ponad trzydziestu misjach bojowych będziemy mogli wykazać swój kunszt pilota myśliwskiego, tocząc walki, potykając się z przeciwnikami w sieci (będzie istnieć możliwość zagrania w szesnastu!) i próbując zidentyfikować chociaż kawałek z 50 000 mil kwadratowych San Francisco. Precyzja, z jaką je oddano ma nie mieć sobie równych. Będzie można przefrunąć pod mostem (patrz tabelka), pomachać skrzydłami kustoszowi w Alcatraz czy też obejrzeć sobie Trans America Building. Ale nie samym miastem człowiek żyje, więc dla uspokojenia muszę dodać, że z równą precyzją oddano wybrzeże Pacyfiku i spory kawałek Newady. Aby się o tym osobiście przekonać, będziecie musieli nieco poczekać, ale zapewniam Was, że będzie warto osobiście wsadzić paluchy w te amerykańskie drzwi.

BLACK MAIL

„TALONSOFT ZAMIERZA RZUCIĆ WYZWANIE SYMULACYJNEJ HEGEMONII EA. BÓJ BĘDZIE BARDZO ZACIĘTY!"



Czyż nie wygląda to fenomenalnie?

RECENZJE

Oto są! Nasi wrześniowi bohaterowie. Nadeszli ociekając posoką z pola walki i zauroczyli nas klimatem i pietyzmem wykonania. „Dark Reign 2" po prostu zaanektował naszą redakcję do swojego imperium. Zachwyceni pięknem „The Longest Journey" prawie ominęliśmy przerażającego „KISS: The Psycho Circus", lecz jego bestie dopadły nas w końcu. Teraz zaczajeni wśród monumentalnych posągów „Kleopatry" czekamy na koniec... W ostatniej chwili wsparł nas jednak boski „AoE2: The Conquerors"!

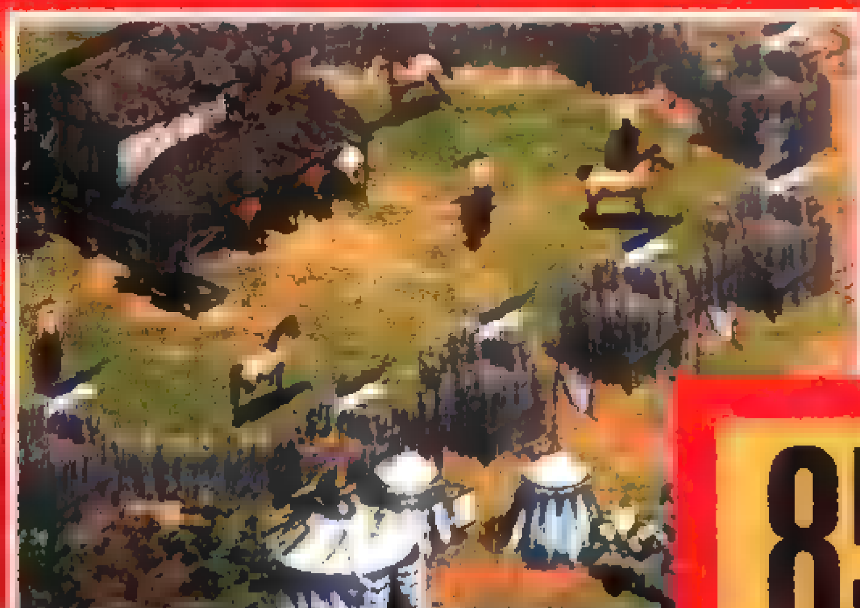
MOŻESZ BYĆ PEWIEN...

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. Zawsze w każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach między 65% a 85%.
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

WYRÓŻNIENIA REDAKCJI


DARK REIGN 2 86


THE LONGEST JOURNEY 85


AOE2: THE CONQUERORS 85


KISS PSYCHO CIRCUS 80

HITY OSTATNICH TYGODNI

Obecnie na polskich półkach sklepowych znajdują się gry, które redakcja GK poleca.


EURO 2000
(GK 6/2000 87%)


DIABLO 2
(GK 8/2000 87%)


SHOGUN: TOTAL WAR PL
(GK 5/2000 92%)

JAK OCENIAMY

0-25% PONIŻEJ KRYTYKI
Gra chybiona, rojąca się od błędów, niedopatrzeń i sprzeczności. Recenzent nie znalazł nic, bądź prawie nic, na jej obronę. Kupujcie jedynie na własną odpowiedzialność.

26-35% AMATORSZCZYZNA
Być może zamysły autorów były niczego sobie, ale po drodze coś się pokiełbasiło (kiepska grafika, toporny interfejs itp.). W sumie, być może komuś to się spodoba, nas bynajmniej nie zachwyciło.

36-50% PRZECIĘTNA
Niezłe wykonanie, niestety rażące błędy uniemożliwiają przyznanie wyższej oceny. Jednak, jeżeli komuś to nie przeszkadza...

51-69% NIEZŁA
Gra poprawna, brak większych potknięć, typowy średniak.

70-75% DOBRA
Jak wyżej, ale ma już swój urok, który w jakiś sposób urzekł recenzenta i wciągnął na dłużej.

76-85% BARDZO DOBRA
Warto zwrócić uwagę na ten produkt. Jeśli szukasz dobrej gierki, to właśnie ją znalazłeś. Jedna z lepszych w swojej klasie, doskonałe wykonanie połączone z dużą grywalnością. Polecamy.

85-90% ŚWIETNA
Podwójnie polecamy, znakomita gierka, już dawno nie graliśmy w nic tak dobrego.

91-100% REWELACJA!
Produkcja wydzwaniasta, totalna, rewolucyjna. Na co jeszcze czekasz?! Biegiem do sklepu!!!

PISZĄ DLA WAS

Jagd (Romek Wawrzyniak) – fan gier strategicznych, redakcyjny człowiek-orkiestra.
Piotres (Piotr Stasiak) – dał się poznać jako spec od samochodówek, symulacji i strategii, ale pogrywa we wszystko!
Krzychoo (Krzysztof Kiełmiński) – skromny i cichy w redakcji, ale „diabeł", gdy odpali samochodówkę.
gRoovy (Patryk Leszczyński) – oddany fan Quake'a i wszelkiej maści FPP. Wiekowo zdetronizowany przez FAZI-ego, lecz walczy dzielnie.
Baron Jack (Jacek Pietruszczak) – talent w rozwalaniu gier. Nawalanki, platformówki, gry akcji, to jego żywioł. Wieczny adwersarz Hota.
HOT (Przemysław Gorący) – nałogowy mąciciel i maniak płci przeciwnej (do swojej). Człowiek, który żadnej hańby się nie boi.
FAZI (Maciej Waszkiewicz) – najnowszy wymiatacz naszej redakcyjnej bandy. Spec od gier akcji i przygodówek.
Lusiek (Tomasz Lustyk) – rolplejowiec pełną gębą, który żadnej gry się nie boi. Prawdziwy twardziel w prowadzeniu ogrzych pacyfikacji.

DARK REIGN 2

Nie obawiajcie się mroku! On przyniesie Wam wiele radochy w nadchodzących miesiącach.

Rejan złóż to najlepsze pole walki. Jednostki giną tu tysiącami.







- Wydawca: **Activision**
- Producent: **Pandemic**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **159.00**
- Dystrybucja: **LEM**
- Strona WWW: **www.activision.com**
- Wymagania: **PII 266, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D, Win95/98**

Trzy lata, trzy cholernie długie lata przyszło nam czekać na działanie Pandemic. Tyle właśnie czasu upłynęło od chwili, gdy pierwsza część „Dark Reigna" spłynęła niczym olśnienie na nasze hadeki. Activision wykonało kawał dobrej roboty dopieszczając produkt, lecz kazało nam zbyt długo trwać w niepewności. Ubiegając nieco fakty muszę stwierdzić, że... warto było czekać!

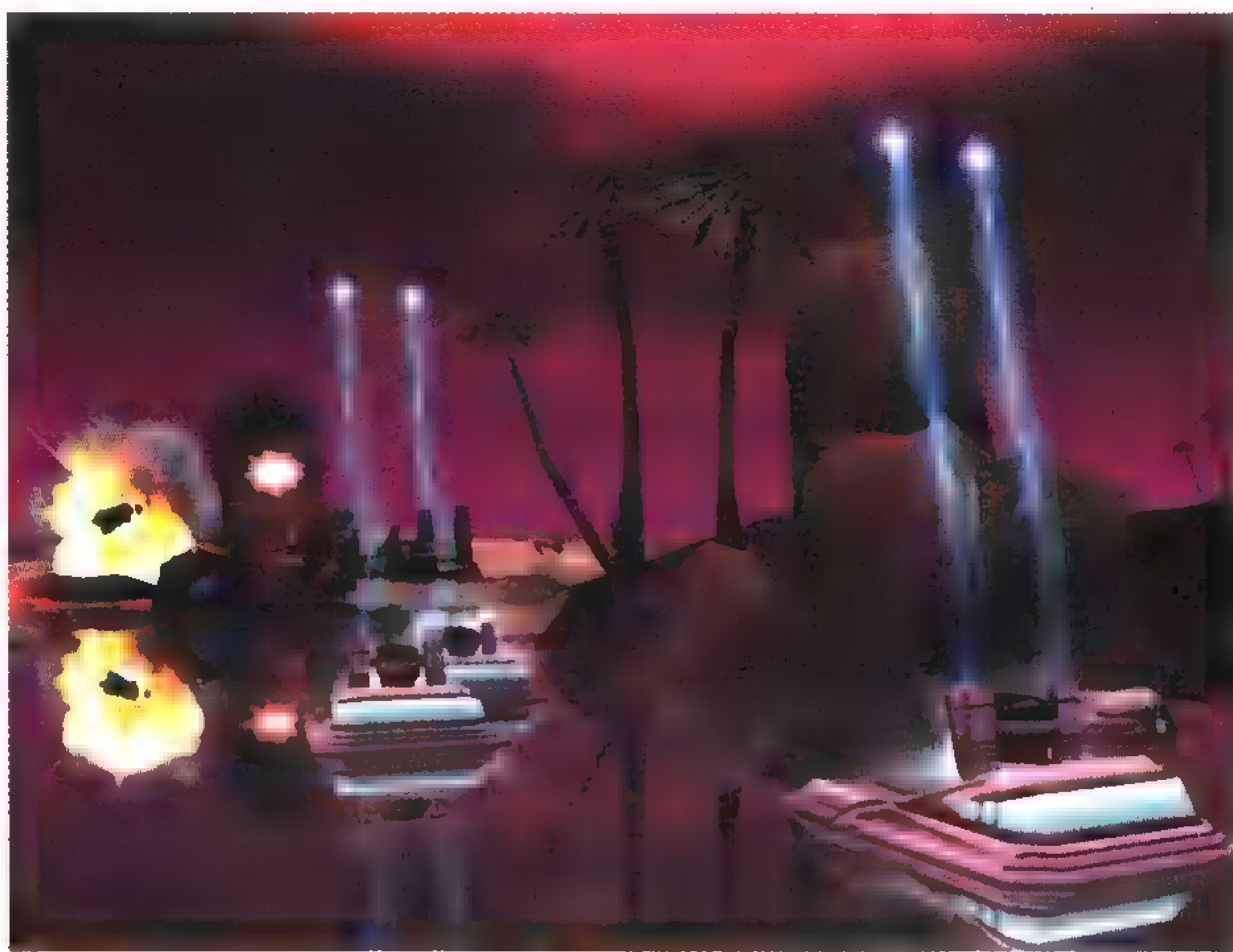
Spójrzmy na rynek RTS-ów taki, jaki jest teraz. Czy trzy, cztery lata temu producent rzeźbiący nad maleńkimi bitmapami mógł marzyć, że pewnego dnia najnowszy engine gry 3D zostanie oddany mu do użytku? Bądźmy szczerzy, nasze kompy były za słabe, by uciągnąć tak wielkie wyzwanie. Dopiero wprowadzenie kart 3D nowej generacji i przeskoczenie progu 500 MHz dało odpowiednie zaplecze sprzętowe dla tak ważnego zadania. Okazało się, że tak naprawdę dopiero wymagania strategów (drżyjcie FPP-owe psubraty!) kazały programistom wysilić mózgownice. Setki jednostek, z których każda powinna posiadać dopracowane AI, zmienne warunki pogodowe, dziesiątki okresów historycznych wymuszających stworzenie odpowiedniej scenografii... wszystkie wymogi stawiane prawdziwej strategii znalazły wreszcie swe ujście. „Dark Reign 2" jest najnowszą odpowiedzią producentów na westchnienia strategicznej braci. Stworzono go z myślą o starych wyjadaczach i posiadaczach naprawdę super-konfigów. Ludzie, którzy posiadają coś mniejszego niż P400 nie powinni sobie nią zawracać głowy. Wiem, że zrażam sobie w tym momencie sporą część fanów tej gry, ale bolesna prawda potwierdza me słowa. P300 i 64 MB RAM mogą okazać się zbyt słabym konfigiem. Nie mówcie więc, że Was nie uprzedzałem.

„Wydajność graficznego «silnika» stoi na najwyższym poziomie"

„Dark Reign 2" można śmiało nazwać prequelem. Wydarzenia przedstawiane w grze odnoszą się do czasów znacznie wyprzedzających akcję pierwszej części gry. Jak już zapewne wiecie, matuszka Ziemia znajduje się w stanie agonalnym. Postępowanie tzw. naczelnych sprowadziło na nią nieszczęście chemicznego wyniszczenia i bezlitosnej eksploatacji. Nadchodzi era wielkiego kry-









Efekty wizualne, jakie sprzedaje nam Pandemic są po prostu oszałamiające. Staranność w kreowaniu świata powala na kolana!

zysu i najwyraźniej zaczyna on przybierać piekielnie niszczycielski charakter. Powstają dwie wielkie frakcje. Jedna z nich to The Sprawlers, gildia ubogich, sprzedanych i zmutowanych istot tworzących niegdyś wielkomiejski proletariat. Ich świat to zatrute powietrze i śmierdzące rozkładem kanały, w których płynie cała tablica Mendelejewa naraz. Mają już dosyć, i to pragnienie zmiany zmusza ich do chwycenia za broń. A nie jest to łatwe, bowiem całą technologię ma JDA. To klasyczni ONI, ludzie odpowiedzialni za wszystko, którzy ukrywając się za stertami pieniędzy i uzbrojonymi siepaczami, rządzą światem. W zasadzie wydawałoby się, że mamy tutaj klasyczny podział na tych dobrych i przeklętych łotrów. Ale wcale tak nie jest. JDA to dawni pracownicy takich służb, jak armia i policja, którzy postanowili przyłączyć się do silniejszych. Sprawlersi nie są wcale aniołkami, wykorzystując swe umiejętności walki w terenie i mutacje tworzą niezwykle zdeterminowaną armię. Poza tym przyłączyli się do nich renegaci z sił zbrojnych i wiele ulicznych gangów. A bój idzie o to, co doskonale znamy z innych RTS-ów. O zasoby! W przypadku „Dark Reign 2" najważniejsze jest szybkie odnalezienie złóż metalopodobnego kruszcu występującego w kamienistych rejonach. Posiada on zresztą, pewnie doskonale znane nam już cechy, jeśli ktokolwiek z Was grał w „C&C: Tiberian Sun" (a kto nie grał? Pod mur!!!), pamięta zapewne milusińskie tiberium. Taelon, tak nazywa się nasza urocza substancja, podobnie jak tiberium potrafi odrastać w miejscu swego „leżakowania", choć nie jest tak toksyczne. Miejsca jego wydobycia staną się punktami zapalnymi.

Inną sprawą jest zapewnienie odpowiedniej ilości energii na potrzeby urządzeń znajdujących się w bazie. Tutaj mamy w zasadzie do wyboru dwie drogi - stworzenie zespołu ogniw fotoelektrycznych lub postawienie na reaktory atomowe. W przypadku ogniw ich wydajność ulega poważnemu ograniczeniu w okresie nocy, zaś co do atomu... Hmmm, czy widzieliście kiedyś płaszcz reaktora przeszyty celną serią plazmowego erkaemu? Ja też nie, ale „DR2" wizualizuje nam to w wielkiej eksplozji zmiatającej z powierzchni ziemi wszystko w promieniu kilkuset metrów. Ba, autorzy chyba nawet

JDA PONAD WSZYSTKO!

Są potężni! Mają środki i władzę, dzięki której wyposażają swą armię. Oto skromny tylko pokaz jednostek ciężkozbrojnych JDA.



Bulldog – to w zasadzie lekki pojazd opancerzony, którego szybkość i średni pancerz predestynują do roli zwiadu. Doskonale nadaje się do walki z piechotą, oczyszczając bardzo skutecznie przedpole przed głównym uderzeniem.



Sky Fortress – to latające pudło, przypominające swym kształtem diament, jest jedną z najcięższych zabawek w „DK2". Nadlatuje nad cel i metodą B-17 otwiera komory, z których wypada tylko jeden ładunek. Ba, ale za to jaki!



Growler – podstawa sił zmechanizowanych JDA. Wyposażony w działo plazmowe daje sobie szybko radę z nawet najtwardszym celem. Polecamy używać go w grupach po 4-6 jednostek. Ma wówczas wielką efektywność.

postanowili wykorzystać ową „właściwość” tego obiektu, gdyż możemy go celowo zdetonować, gdy baza będzie nie do utrzymania. Obie metody pozyskiwania niezbędnej do działania bazy energii mają swoje plusy i minusy. Baterie bardzo łatwo ulegają zniszczeniu, zaś reaktory mimo swej zwiększonej wytrzymałości kosztują dwa razy tyle, co ogniwa fotoelektryczne. Energia zasila wszystkie urządzenia w bazie. Wszystko, od Command Centre po ostatnią

„Zaskakuje swą wielkością w trybie multi-player”

wieżyczkę w murze wymaga obecności odpowiedniej ilości watów. Przerwanie dróg zaopatrzenia i wydobycie wszystkiego na planszy oddaje zwycięstwo w ręce bardziej dynamicznego gracza. Ale jest to tak łatwe tylko na pozór...

Atutem tego produktu jest umieszczenie go w doskonale dopracowanym wymiarze 3D. Mieliśmy już na pęczki tego typu produktów (z kultowym „Warzone 2100” i „Battlezone 2” na czele), lecz „Dark Reign 2” stanowi wyraźny postęp w porównaniu z konkurencją. Najlepiej widać to po próbie zoomowania, która powoduje, że momentami zdaje się nam, iż mamy do czynienia z rasową grą FPP. Pietyzm, z jakim wykonano jednostki jest porażający - każdy element wyposażenia i uzbrojenia jest maksymalnie dopieszczony. Cieniowanie obiektów, ruchy kończyn żołnierzy piechoty, fizyka pojazdów i prowadzenia ostrzału przekonują nas, że



te dziesiątki miesięcy oczekiwania nie zostały zmarnowane na hulanki przy piwie. Wizualizacja boju to prawdziwa perełka wśród gier na PC. Plazma, laser i inne futurystyczne typy uzbrojenia stały się okazją do wykazania się dla grafików. Spójrzcie na screeny w pobliżu - orgia stali i ognia prezentowana w konkurencyjnych produktach wydaje się być bolesną pomyłką.

Mając kilka lat w zapasie można było spróbować pokusić się o stworzenie niemalże idealnego RTS-a. Ludzie z Pandemic podeszli do sprawy niezwykle poważnie. Najważniejszym zadaniem było stworzenie odpowiednio wyważonego arsenału. Każda z dwóch walczących stron narzuca graczowi pewne rozwiązania. JDA to prawdziwi twardziele. Ich największym atutem jest posiadanie odpowiednio rozwiniętego zaplecza technicznego. Prawie wszystkie jednostki bojowe tej strony dysponują własnym polem energetycznym chroniącym ich kadłuby przed celnymi salwami wroga. Siła tego pola zależy od wielkości jednostki i jej zaawansowania technicznego. Największe, latające fortece, potrafią wytrzymać nawet zmasowany ogień obrony przeciwlotniczej. Aby Sprawlersi nie byli pokrzywdzeni, ich potęgę oparto na sile jednostek polowych. Choć słabsi w defensywie, potrafią zbudować szybką i silną armię pancerną. Potężne działa i miotacze energii przy odpowiednim zgrupowaniu potrafią postawić efektywną zaporę ogniową.

Ponieważ formowanie jednostek piechoty tej stronie przychodzi dość łatwo, przeto nie należy się dziwić, że walcząc ze Sprawlersami spotkać się można z iście chińską metodą zalewu - „ludzką falą”. Ale niech nie sądzą miłośnicy ciężkich pancerzy, że przyjdzie im łatwo wyrżnąć to radosne towarzystwo. Przede wszystkim piechota „proli” jest niezgorzej przygotowana do walki z pojazdami opancerzonymi. Najlepiej potwierdza tę teorię jednostka o dość bulwersującej nazwie Judas. Pierwsze spotkanie z tym dżentelmenem jest piekielnie przykrą niespodzianką. Miotając fale energii skutecznie uszkadza wszystkie mechanizmy celu, zaś zasięg uderzenia wiązek jego broni każe natychmiast przybrać ruchowy model obrony. Zgrupowanie kilku „zdrajców” w jednej formacji i popchnięcie ich w stronę wroga może przynieść

„Dwie strony, dwa światy, dwie filozofie - to musi się skończyć wojną!”

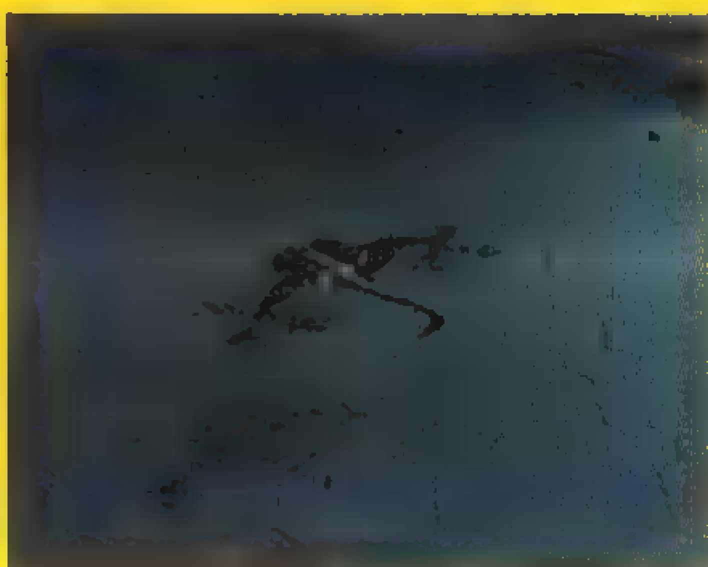
nadspodziewanie dobre efekty. Gorzej z piechotą wyposażoną w lżejszą broń. O ile jeszcze zwiadowcy (u Sprawlersów nazywają się Skulkami) swoim zasięgiem działania nadają się do „szarpania za wąsy”, o tyle przy spotkaniu z ciężkozbrojnym Growlerem ich szanse na przeżycie spadają do zera. Podobnie jest w przypadku szturmowania bazy wroga. JDA dysponuje systemem wież jako żywo przypominających to, co widzieliśmy u chłopaków z NOD.

WYKLĘTY POWSTAŃ...

Nie mają nic prócz siebie, determinacji i woli walki. Ich jednostki mają dość dużą siłę ognia, lecz stoją technicznie niżej od konkurencji.



Infiltrator – spryciarz. Oto najlepsze słowo, jakie może opisać tego przyjemniaczka. Potrafi niepostrzeżenie przedostać się na teren bazy wroga i... nie, żaden z niego sabotażysta. Sam fakt dostarczania informacji to wielka wyręka dla dowódcy.



Vulture – to nic innego jak zwiad lotniczy. Mimo swego dziwnego wyglądu funkcjonuje nadspodziewanie dobrze i potrafi przynieść wiele cennych informacji. Jest bardzo zwinny i dość szybki, ale niestety jego wytrzymałość na trudy bojowe jest niska.



Juggernaut – wygląda przezabawnie, ale uśmiech zszedł mi z pyska gdy zobaczyłem, co ten drań zrobił z moją linią obronną. Samobójcza eksplozja tej zabawki podkreśla straceńczy charakter boju Sprawlersów. I jak tu nie kochać, tych małych ekstremistów!



OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Dark Reign 2", będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **PII 300, 64MB RAM, Voodoo2**



Werdykt: Działa dość płynnie, choć o wielkiej szczegółowości detali można zapomnieć. A w zasadzie... trzeba.

■ Komputer Testowy: **PII 533, 128MB RAM, TNT2**



Werdykt: Jest pysznie! Nie dość że wszystko można podkręcić na maxa, to jeszcze mamy 32-bitowy kolorek.





■ **Wielkie znaczenie w wymiarze „DR2" ma piechota. Ta niedoceniana formacja jest prawdziwym „pogromcą pancerzy".**



SŁABA PŁEĆ

Sprawlersi z racji swego pochodzenia zatrudniają bardzo interesującą mieszankę najtwardszych męt z wielkich miast. Jednym ze sztandarowych najemników tej rasy są żeńskie gangi motocyklowe (do tej pory przymiotnik „żeński" kojarzył mi się z orkiestrą w parku). Wydekoltowane panie w przyciasnych, skórzanych ciuszkach przesiadły się na potężne Go-Go, przypominające jaszczurki pojazdy dysponujące uniwersalnym uzbrojeniem. Dzięki niemu potrafią prowadzić ogień i do celów powietrznych. Tym niemniej panie postanowiły sformować i oddziały piechoty, które cieszą oko. Zerknijcie na screen!



Połączone polem energetycznym tworzą coś w rodzaju hiszpańskich kozłów obciągniętych energetycznym „drutem kolczastym", co nie tylko uszczelnia strefę przed bazą, ale i zatrzymuje na dłuższą chwilę szturmującą piechotę. Sprawlersi nie mają takiej techniki, więc polegają na pojedynczych punktach oporu, zaś ich specjalizacja znajduje ujście w stworzeniu oddzielnych wież przeciw nalotom. JDA są, jak widać, bardziej uniwersalni. Świadczy o tym chociażby jednostka piechoty zwana Enforcerem - wyposażona w ultranowoczesne jet-packi może wykonywać bardzo zróżnicowane zadania, od zwiadu po forsowanie rejonów skalnych urwisk. Oczywiście pierwszą rzeczą, która może przyjść do łba początkującemu graczowi jest stworzenie rzędów umocnień i schowanie się za nimi, ale nie ma nic bardziej błędnego. Boleśnie przekonuje się o tym gracz, przeciwko któremu niedoceniany wróg skierował swojego behemota. Widok niosącego wielkie cygaro, gąsienicowego pojazdu Sprawlersów robi wrażenie nadciągania hitlerowskiego Goliatha. Pojazd podpełza do najbliższego punktu wroga i detonuje ukryty w cygarze ładunek. Eksplozja porównywalna z uszkodzeniem reaktora zmiata wszystko w promieniu wielu metrów. Dotyczy to także zawieszonych w powietrzu wymiataczy! Niech nikogo nie zdziwi pełznący w samotności pojazd. Jego towarzystwo jest piekielnie niebezpieczne! Inną wartość mają Skorpiony, czołgi wyglądające na źle zespawane kątowniki wyposażone w podwójnie sprzężone działa plazmowe. Choć ich szybkostrzelność jest nieco większa od uzbrojenia konkurencji, to jednak odpowiednio wyważona siła ognia powoduje, że w starciu „jeden na

jednego" musi uznać przewagę wroga. Ale za to wsparcie udzielone mu przez Judaszka powoduje, że stajemy się widzami polowania na stonogę. Nową jakość wnosi wprowadzenie na pole walki jednostek lotniczych. JDA dysponuje odpowiednim arsenałem klasycznych maszyn myśliwskich, zwiadowczych i szturmowych (po jednym typie na każdą z funkcji). Te ostatnie są prawdziwym błogosławieństwem. Zgrupowane w formacje po pięć-sześć sztuk skutecznie potrafią sparaliżować ruch w sektorze wydobywczym. Jednak gdy już rozwinięta zostanie główna baza i wzrosną zapasy, wówczas do akcji wejdą najwspanialsze Sky Fortress. Są one podniebnym odpowiednikiem samobójczego czołgu Sprawlersów, lecz po zrzuceniu bomby nie giną w eksplozji, ale ładują generatory do wystrzelenia kolejnego ładunku, przypominają w tym ciężkie krążowniki ze stareńkiego „StarCrafta".



Jak z powyższego wynika, „Dark Reign 2" prezentuje się co najmniej okazale. Ilość jednostek nie jest powalająca, ale ich odpowiednie wyważenie powoduje, że walki są niezwykle zaciekłe. Jeżeli od samego początku gracz nie zacznie rozdawać co potężniejszych kuksańców, musi być przygotowany na długotrwałe przegryzanie się przez linie wroga. Dynamizm albo pierwsza wojna światowa. Istnieje jeszcze jeden czynnik, do tej pory skwapliwie przeze mnie pomijany - teren. „DK2" działa w doskonale przygotowanym środowisku 3D, które powoduje, że dotychczasowe doświadczenia z walką naziemną muszą zostać nieco skorygowane. Najlepszym przykładem na ewolucję tej części RTS-ów jest przypatrzenie się „Battlezone 2" czy „Shogun: Total War". Teren nie jest już tylko świadkiem wydarzeń, ale sceną, na której wygrywa najbystrzejszy aktor. Wielkie wąwozy, rozległe równiny, diabelskie miejsca, z których wyrasta Taelon, nagłe uskoki i niedosięgłe wierchy - jest w czym wybierać. Układ terenu nie wpływa tylko na kształt formacji, ale zasięg jej broni i przede wszystkim na skuteczność prowadzenia zwiadu elektronicznego. Pojazdy z radarem na pokładzie nie nadają się do wykonywania swych zadań, jeśli nie puścimy przed nimi zwiadu powietrznego lub lekkiej piechoty. Za to, gdy przyjdzie walczyć na równinie, wówczas nadchodzi czas futurystycznych „Grunwaldów". Setki jednostek, fajerwerki ognia i nerwowe przenoszenie w rejon boju kolejnych grup... oto los graczy zaprzedanych emporium „DK2". Chaosu dopełnia wprowadzenie cyklu dobowego, co nie tylko rzutuje na ilość energii, ale i pole widzenia. Jeśli do tego dodamy mgłę i zmienne warunki pogodowe, wówczas otrzymamy prawdziwie strategiczny pasztet. W przypadku „DK2", podobnie zresztą jak i w innych RTS-ach, wielką rolę odgrywa poprawność zastosowanego interfejsu. Przełączanie się między kolejnymi obiektami nie należy jednak do rzeczy najłatwiejszych. Za to projektowanie cyklu produkcji i klasyczne już używanie Ctrl+numer do grupowania armii sprawia, że nawet powodując się odruchami szybko poznamy świat produktu Pandemic. Z powodu stworzenia sporych różnic w mobilności jednostek, dopilnowanie zgrania w czasie ataku jest niesłychanie ważne. Podobnie jest z komponowaniem grup bojowych, które powinny być jak najbardziej uniwersalne. Wielkie i nieruchawe jednostki szybko mogą paść ofiarą zmasowanego uderzenia lekkich i mobilnych sił, zdolnych do wyprowadzania uderzeń według taktyki „doskocz-uderz-uciekaj".


Nie dość, że uzbrojeni, to jeszcze zaangażowani. Dwie strony konfliktu to dwie przeciwstawne ideologie.



Wielkim wyzwaniem dla zapalonego stratega jest odkrycie multi-playerowej strony „Dark Reign 2". O ile w trybie single oferuje on „tylko" dwie kampanie, to dzięki wprowadzeniu możliwości pogrywania na jednej mapie przez... trzydziestu dwóch graczy! Wszelkie ograniczenia, jakie stają nam przed oczami, związane z zabawą w pojedynkę, są tutaj nieistotne. Wprowadzenie wielkich map z dużą ilością kopalin pozwala staczać wielkie kampanie, w których tylko niespodziewany lag może wytrącić nas z równowagi. „Dark Reign 2" rzucił rękawicę. Kto ją podniesie?

SICARII

„Brak mu prawdziwie strategicznej głębi. To nie jest «Shogun»!"

NOWE TIBERIUM

Zastosowanie w grze złóż minerałów ma wieloletnią tradycję w świecie RTS-ów. Taelon jest najważniejszym źródłem gotówki tak niezbędnej do produkcji nowych oddziałów. Jego największą wadą jest pewne ograniczenie ilościowe spotykanych złóż. Ze względów strategicznych jest ich na mapach sporo, ale ich „objętość" nie zachwyca i zmusza do dalszej eksploracji mapy w poszukiwaniu nowego pokładu. Kryształy po wyjałowieniu żyły potrafią „odrastać", ale czynią to w żenująco słabym tempie. Nie liczyłbym więc na stworzenie Zagłębia Donieckiego.



■ **Za:** artyzm, wielka grywalność, engine, edytor.

■ **Przeciw:** od AI wymagać należy więcej, RTS - od początku do końca.

Pozwala na długie godziny zapomnieć o bożym świecie i wciąga niczym ruchome piaski.

WERDYKT 86%

ALTERNATYWNE ■ Shogun: TW 92% ■ Ground Control 87%

AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS

Mamy wreszcie okazję bliższego zapoznania się z dodatkiem do tej fenomenalnej gry.

- Wydawca: **Microsoft**
- Producent: **Ensemble Studios**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **Microsoft**
- Strona WWW: **www.ensemblestudios.com**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM, 4x CD-ROM, „Age Of Empires 2"**

W zasadzie każda strategia Microsoftu (no dobrze, czas oddać im cześć, chodzi rzecz jasna o Ensemble Studios) jest produktem doskonałym. To tak, jakby producent niezwykle kiepskich suszarek okazał się być fenomenalnym wytwórcą szamponu. Jedno w zasadzie drugiemu nie przeszkadza, ale obawiający się porażenia klienci muszą kupować u konkurencji. Tylko co robić, gdy jej nie ma?

Precz z ekskursjami! „Age of Empires II" było prawdziwie powalającym doświadczeniem. Doskonale dopracowane AI przeciwnika, pietyzm w oddaniu historycznych zależności i potężna dawka wiedzy, którą musiał przyjąć nawet najbardziej oporny umysł fana strategii. Czyż można było poprawić tak wspaniałe dzieło? „The Conquerors" udowadnia, że tak! Przede wszystkim nie mamy tutaj do czynienia z kolejnym zestawem misji dorzuconym przez producenta, by wydębić nieco gotówki od graczy. Oczywiście znajdują się tutaj zupełnie nowe rasy i wodzowie je prowadzący do zwycięstwa, ale nie to jest najważniejsze. Spatchowano stary produkt, poprawiając AI własnych poddanych (teraz nie czekają zbyt długo na przydział pracy, ale po chwili rzucają się ku najbliższemu zajęciu) i pewne techniczne niuanse niektórych konstrukcji. Młyny wreszcie sprawniej zarządzają polami, a dzięki wprowadzeniu tzw. kolejki (queue) możemy zarządzić ich autoregenerację, gdy zostaną wyjałowione. Machiny bojowe nie zechcą odpalić swych pocisków, jeśli w ich zasięgu znajdą się własne jednostki, a statki mogą przybierać formację na wzór wojsk lądowych. W trybie multi-player dodano nowe możliwości chatowania i umożliwiono wreszcie przypisanie dwóch barw - przeciwnikom i sojusznikom. A teraz najważniejsze - technologie i jednostki. Tych pierwszych mamy siedem, zupełnie nowych, a część z nich może decydująco wpłynąć na przebieg rozgrywki. Przykładem może być Herbal Medicine (przyspiesza czterokrotnie leczenie jednostek w zamkach) czy też Heresy i Thumb Ring. Pierwsza z nich uniemożliwia przeciwnikowi korzystanie z „nawróconych" jednostek (umierają, nie mogąc znieść zdrady!), druga wybitnie zwiększa możliwości łuczników. Mamy także jedenaście nowych jednostek, a wśród nich tak wspaniałe jak: Husarzy, Konkwistadorzy, Halabardziści i wiele innych. Ich zastosowanie jest silnie związane z wybraniem jednej z pięciu nacji dorzuconych w „The Conquerors". Pojawili się nareszcie Hiszpanie, Majowie, Koreańczycy, Hunowie i Aztekowie. Jak z powyższego wynika, rozpiętość geograficzna „AoE2" jest naprawdę imponująca. Możemy stoczyć kilka wielkich bitew morskich w obronie Korei, rzucić europejską technikę przeciw bezkresom Nowego Świata czy też zmierzyć się z prawdziwą legendą Europy schyłku średniowiecza - Hiszpanią. Cztery nowe kampanie zaprowadzą nas w dotychczas nieznane lądy. Polecam na rozgrzewkę hiszpańskiego El Cida (jeśli nie spaliście na polskim, to szybko odgadniecie, że mamy przed sobą herosa!) - ogrom informacji, jakie gracz pochłania przy lapidarności formy przekazu, każe odrzucić encyklopedie multimedialne w kąt. Microsoft po raz kolejny udowadnia, że jego sztandarowe hasło znajdzie dla siebie miejsce nawet w tak „niegroźnym" produkcie. Nie czytaj historii - stwórz ją! **JAGD 52**

„Ensemble Studios... ci ludzie przysporzą nam jeszcze sporo radości!"



Przed nami Hiszpanie. Klasycznie średniowieczni.

Konnica nadal jest chlubą każdej armii.



Pukali, stukali...

Za: dopracowane AI, poprawiony edytor... wszystko!

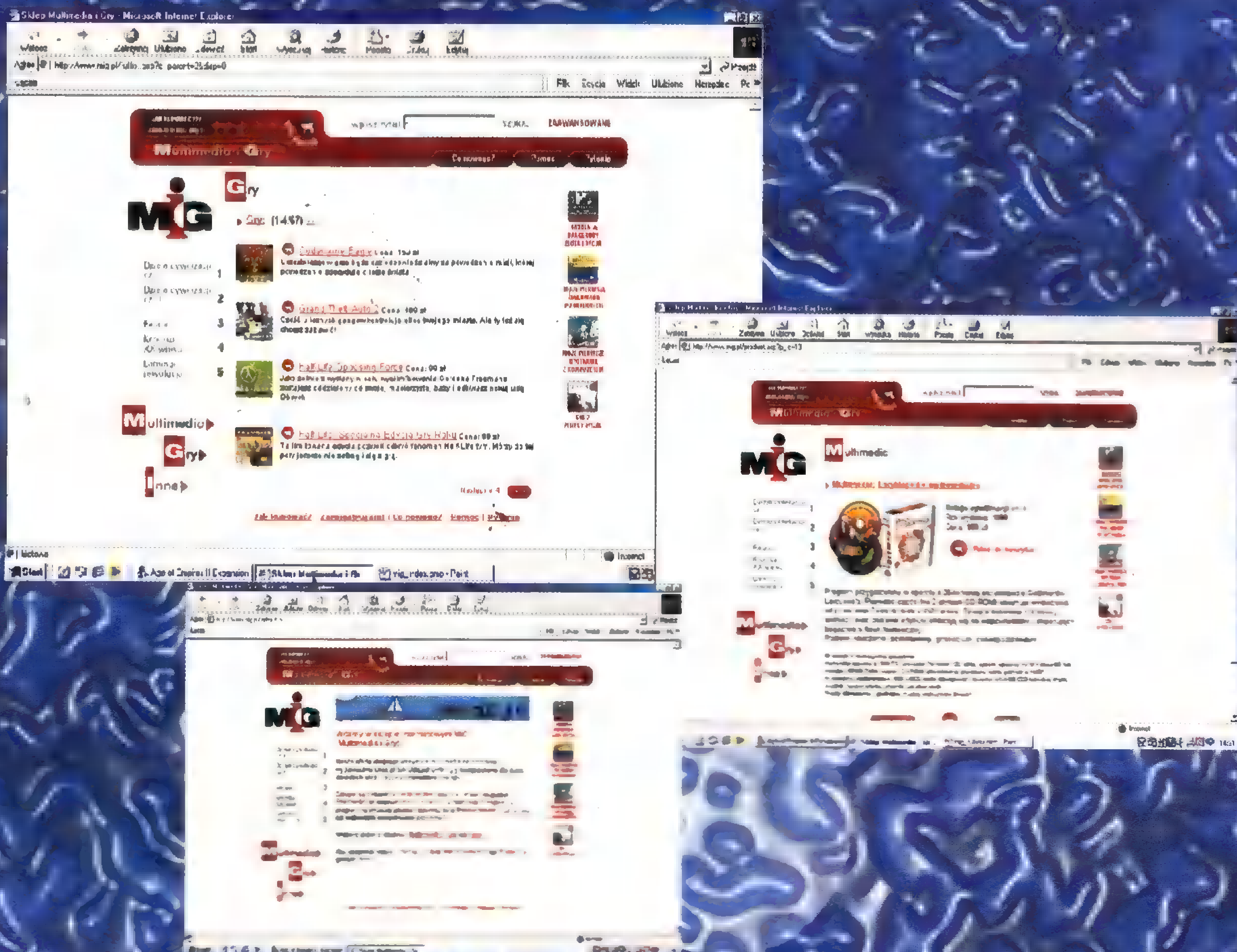
Przeciw: mała ilość kampanii.

Lepsze jest wrogiem dobrego. W tym przypadku to zdecydowanie nieprawda.

WERDYKT **85%**

ALTERNATYWNE: „Age of Empires 2" 84%

„WIRTUALNE ZAKUPY - REALNE KORZYŚCI"



Konkurs GK

CO OZNACZA SKRÓT „WWW"?

FUNDATORZY NAGRÓD





www.mig.pl

NAGRODY:

10 ZESTAWÓW ENCYKLOPEDII - „DZIEJE CYWILIZACJI VOL. 1 i 2"

ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU CENNYCH NAGRÓD, WYŚLIJ KARTKĘ POCZTOWĄ Z POPRAWNĄ ODPOWIEDZIĄ NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA Z DOPISKIEM „WWW.MIG.PL" NIE PÓŹNIEJ NIŻ DO 4 PAŹDZIERNIKA. ROZWIĄZANIE KONKURSU W NUMERZE LISTOPADOWYM. POWODZENIA!

THE LONGEST J

Dwa światy. Arkadia i Stark. Magia i rozum. Chaos i porządek. I seksowna zbawicielka.







Klimatyczność tej gry nie podlega dyskusji.

- Wydawca: **Funcom**
- Producent: **Funcom**
- Premiera: **Październik**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **CD-Projekt**
- Strona WWW: **www.longestjourney.com**
- Wymagania: **P200 MMX, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

Zastanów się przez chwilę. Co powiesz na to, że świat, w którym żyjesz od urodzenia, pełen twardych, niezmiennych praw fizyki i mechaniki, oparty na teorii względności i budowie atomu, świat rozumu i wiedzy, jest niekompletny, jest tylko połówką całości? Co powiesz na to, że magia przepływa przez każdą żywą istotę i każdy najmniejszy przedmiot, a smoki nie są tylko bajką dla niegrzecznych dzieci, ale istnieją naprawdę. Jeśli chcesz się przekonać, wykonaj pierwszy krok, a dalej pójdzie już łatwiej. Rozpoczniesz najdłuższą podróż swojego życia...

Twórcy komputerowych przygodówek nie rozpieszczają ostatnimi czasy swych wyznawców. Co prawda nie można już, tak jak przed rokiem, mówić o kompletnym zaniku gatunku - prawie co miesiąc pokazuje się coś nowego - jednak dzieje się to głównie za sprawą francuskiej firmy Cryo, która dosłownie zasypuje nas kolejnymi, nie zawsze najlepszymi (patrz recenzja „Pompei") pozycjami. Nadchodzące: „Schizm" i „Myst 3: Exile" wskazują na to, że tak naprawdę dobrze mają się jedynie przygodówki mysto-podobne, ale te przecież zawsze miały swą specyficzną grupę zagorzałych zwolenników-fanatyków. Dla przeciętnego gracza, który dla odmiany lubi sięgnąć co jakiś czas na półkę z grami adventure rok 2000 z pewnością kojarzyć się będzie z „Gabriel Knight 3", polską wersją „Wehikułu Czasu", ewentualnie zapowiedzianą na Gwiazdkę „Escape From Monkey Island", na którą wszyscy czekają z zapartym tchem. W tym oto doborowym towarzystwie pojawia się dziś dość nieoczekiwanie niezmiernie miły gość. „The Longest Journey" - produkcji mało znanej grupy Funcom, trafiła na rynek bez gigantycznego rozgłosu i atmosfery marketingowo wykreowanej ekstazy. Przyzwyczajony do hałasu i szumu informacyjnego omal nie zignorowałem jej na początku, co byłoby podstawowym błędem. Jednak już pierwsze sekundy znakomitego intro wciągają i intrygują. Hipnotyzująca muzyka, dziwna świetlista postać, pół-bóstwo, wisząca w przestrzeni, w środku ogromnej wieży, w której obracają się gigantyczne tarcze tajemniczego mechanizmu. W chwilę później ruchliwe miasto przyszłości, chmary latających stateczków, gigantyczne wieżowce w chmurach. I znowu przeskok - fantastyczna kraina, błyszczący smok. Co się dzieje? Zacząłem grać, a mój zachwyt rósł mocniej i mocniej z każdą minutą. Teraz mogę to śmiało stwierdzić - „The Longest Journey" to prawdziwa perła. Klasyczna, w swej prostocie nawiązująca do najlepszych tradycji przygodówek Lucas-Arts i Sierry, a jednocześnie zrobiona w myśl najnowszych technologicznych standardów.



Wspaniała gra światła!

> **„Mój zachwyt rósł z każdą minutą. «The Longest Journey» to prawdziwa perła"**

Bohaterką jest osiemnastoletnia studentka April Ryan, która zamieszkuje w centrum Newport - jednej z gigantycznych metropolii XXII wieku. Ziemia w przyszłości bardzo się zmieniła. Co prawda nie sprawdziła się żadna z apokaliptycznych wizji zagłady, jednak wiele problemów, takich jak przeludnienie, niestrawial-



MAM NA IMIĘ EDYTA

Nad polską wersją gry pracuje firma CD-Projekt. Głosu głównej bohaterce użyczy znana aktorka - Edyta Olszówka. Gra jest dość obszerna pod względem treści, same nagrania w studiu potrwają prawdopodobnie ponad trzy tygodnie. Biorąc pod uwagę znakomicie dobrane głosy w angielskim oryginale pozostaje tylko mieć nadzieję, że polski dystrybutor stanie na wysokości zadania.

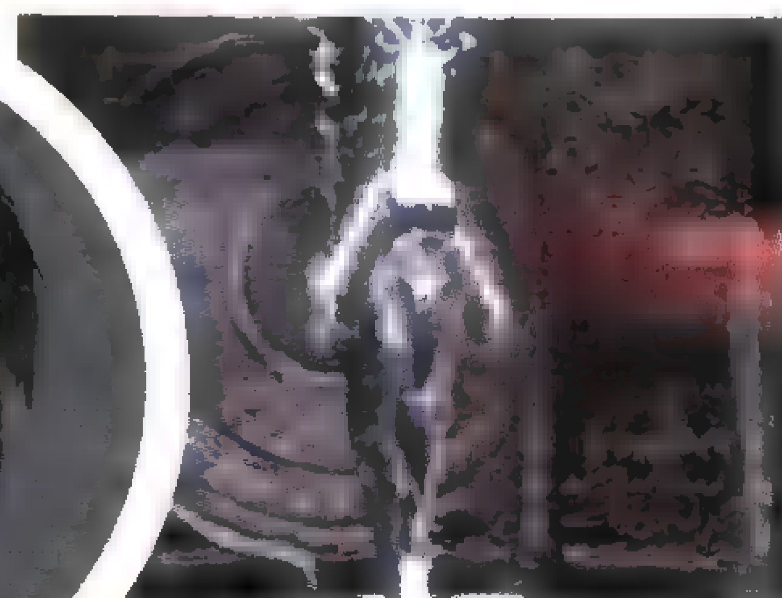
URNEY



Wnętrza są równie starannie opracowane jak plenery.



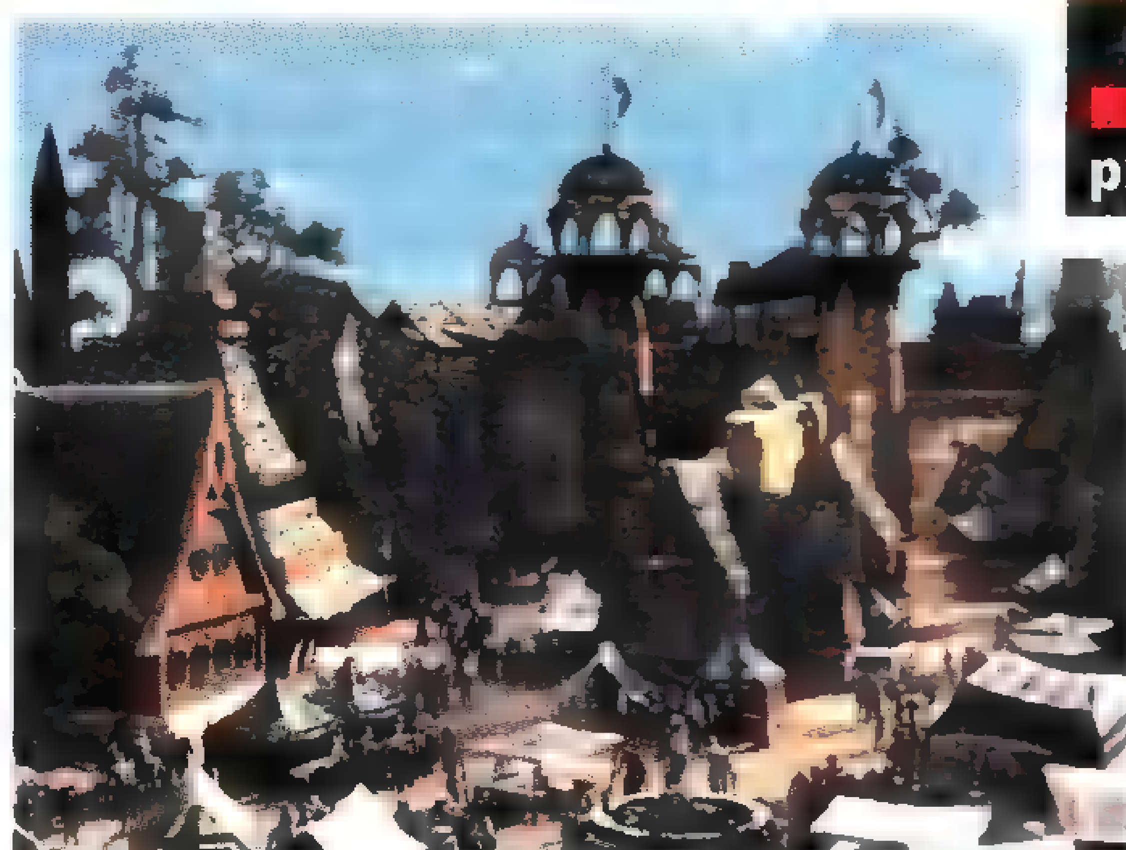






Urzekające przestrzenie.





ne syntetyczne jedzenie i sztuczne rośliny, rozwarstwienie społeczeństwa na bardzo bogatych i bardzo biednych, dają się mocno we znaki. Do April na co dzień te kwestie jednak nie docierają. Mieszka w Wenecji, najstarszej dzielnicy miasta. Wszystkie konglomeraty powstały wokół tego rejonu, podczas gdy Wenecja pozostała nietknięta techniką, co najwyżej zębem czasu, który nadgryza stare budynki i konstrukcje. Wszystko to nadaje Wenecji niepowtarzalny, „ceglano-zardzewiały" klimat. Czyni z niej Mekkę wszelakiej maści artystów, poetów poszukujących natchnienia, dziwaków i outsiderów, nie potrafiących odnaleźć się w świecie dyktatury mas i pieniądza. April jako obiecująca studentka Akademii Sztuk Wizualnych znakomicie pasuje do tego otoczenia. Ma tu swoich przyjaciół, ulubione miejsca i względny spokój. Pewnego dnia zostaje on jednak bardzo skutecznie zmącony. April zaczynają nawiedzać dziwne sny o fantastycznych krainach, które wydają się być prawie namacalne. Dziwne zjawiska się mnożą, dotykają też innych mieszkańców Wenecji. Smok przelatuje za oknem, do baru wpada kudłaty faun, a pokój gościnny zamienia się w tropikalną dżunglę. Coś dziwnego zaczyna dziać się z rzeczywistością. Nasza bohaterka oczywiście nie chce na początku mieć z tym nic wspólnego, jednak bardzo szybko okazuje się, że nie ucieknie przed swym przeznaczeniem. Z pomocą starego Indianina dowiaduje się niezwykłej prawdy o naszym świecie. O dwóch równoległych wymiarach, na które, na skutek mrocznych wydarzeń z przeszłości, musiała się podzielić rzeczywistość. Jeden z nich to Stark,

„Klasyczna, w swej prostocie nawiązująca do tradycji przygodówek LucasArts i Sierry"

znajomy nam świat techniki, w którym rządzi rozum, pieniądz i system Windows'XX. Drugi to Arkadia - mityczna kraina, w której wszystkie rasy żyją w harmonii z naturą przesyconą wszechobecną magią. Niestety, obu światom zagraża niebezpieczeństwo. Równowaga została zachwiana, a April, jako osoba posiadająca szczególny dar podróży między wymiarami, musi spróbować ją przywrócić.



Tak w dużym skrócie zawiązuje się intryga „The Longest Journey", jednak dojście do tego momentu opowieści zajmuje w grze dużo czasu. Najnowsza przygodówka Funcom jest przede wszystkim znakomicie napisana i przemyślana pod względem fabuły. Jak u Hitchcocka - zaczyna się trzęsieniem ziemi, a potem napięcie narasta. Prolog to tajemniczy sen April, w którym możemy porozmawiać z drzewem i majestatycznym smokiem. Zaintrygowani powracamy po chwili do rzeczywistości Stark i tu zajmujemy się z pozoru błahymi sprawami - zbieraniem przedmiotów, wymianą plotek, wyciągnięciem wypłaty od sknerowatego szefa. Jednak autorzy umiejętnie podsycają nasze zaciekawienie zsyłając co jakiś czas zaskakującą wstawkę filmową. Coś się dzieje, snujemy domysły i brniemy dalej, początkowo nieco na

W LEWO CZY W PRAWO?

„TLJ" jak na nowoczesną produkcję przystało, może poszczycić się pewną nieliniowością scenariusza. Na przykład kończąc pierwszy akt możemy pozostać w domu albo przyjąć nocną zmianę w kafejce i stać się świadkiem niecodziennej wizyty. W zależności od dokonanego wyboru obejrzymy inną wstawkę filmową. Jeśli zdecydujemy się zostać w domu, o niezwykłych wydarzeniach, które miały miejsce wieczorem w kafejce, dowiemy się następnego dnia od znajomych.



Mistrzowie od faceliftingu byliby zachwyceni.







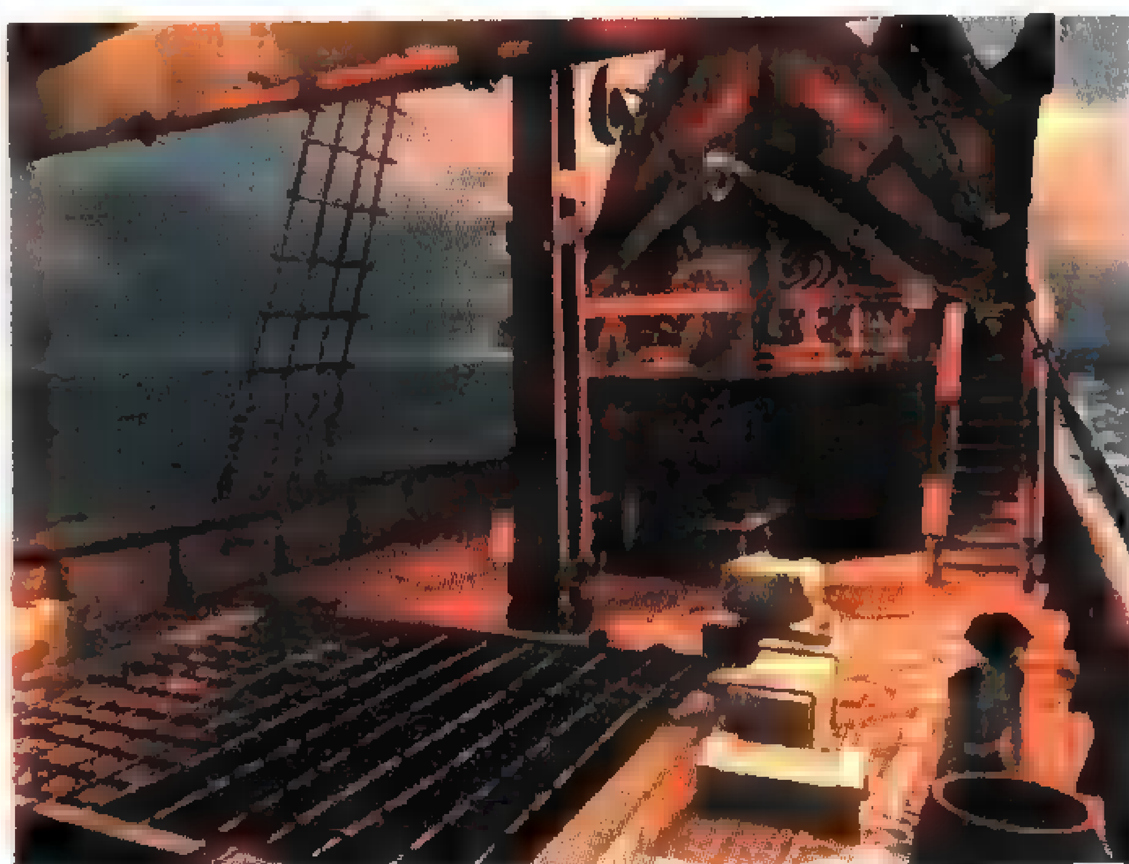
ślepo, potem coraz pewniej, aż do odkrycia całej prawdy o naszym zadaniu. Naprawdę widać, ile trudu włożyli autorzy, aby opowieść wciągała, jednak siła „TLJ" tkwi nie tylko w znakomicie przemyślanej historii, na podstawie której spokojnie można by nakręcić film lub napisać dobrą powieść. To również niezwykłe przywiązanie do detalu, które pozwala uwierzyć w prawdziwość przedstawionej na ekranie przygody i spójność świata otaczającego April. To szereg błyskotliwych dialogów, które nawet jeśli nie posuwają akcji do przodu, rozwijają wiele wątków pobocznych i pozwalają lepiej poznać napotkane postacie, galerię naprawdę nieprzeciętnych osobowości, z których każda ma coś ciekawego do powiedzenia. Wielką bolączką gier Cryo jest sterylność otoczenia - najczęściej aktywne są tylko niezbędne przedmioty. Tutaj problem ten nie istnieje. Nasza bohaterka dla większości obiektów ma jakiś komentarz, często podszyty humorem i ironią, której w grze nie brakuje. „TLJ" zaskoczyła mnie również swą „dorosłością". Kolorowa, baśniowa grafika, smoki - jednym słowem - kolejna bajka dla małolatów. Jednak nie, bardzo szybko wychodzi cała masa smaczków, podtekstów, „oczek" puszczanych w stronę grającego (na przykład lesbijski związek właścicielki pensjonatu), a które tropić można godzinami. Ogólnie gra jest dosyć długa (4 płyty), może troszeczkę przegadana, ale na pewno nie sztucznie rozdmuchana.

Wspomniałem już na wstępie, że „TLJ" należy do zaniedbywanego gatunku klasycznych przygodówek. Niejednemu łza się zakręci, gdy zobaczy ekran podzielony na kilka części - na pasek opcji, potem obszar z grą, na dole pasek, w którym wyświetlane są napisy. Koncepcja i jakość zagadek również nawiązuje do najlepszych tradycji gatunku. Zbieramy masę przedmiotów, których używamy w różnych dziwnych miejscach (na szczęście w miarę logicznie). Rozmawiamy i posuwamy się naprzód. Jakość grafiki widać jest na screenach - po przepięknie wyrenderowanych, pełnych cieszących oko szczegółów tłach wędrują będące trójwymiarowymi modelami postacie. Animacja jest w sumie bez zarzutu, aczkolwiek czasami może wydać się nieco kukiełkowa. Dźwięk jest absolutnie perfekcyjny - otoczenie dosłownie kipi życiem - szumi strumyk, wiatr, słychać tętent koni albo odgłosy metra. Do tego dodać trzeba bardzo klimatyczną muzykę, świetne wstawki i trafnie dobrane głosy bohaterów.

W sumie trudno mi jest wytknąć tej grze jakieś niedociągnięcia. To jedna z największych i najbardziej pozytywnych niespodzianek, jakie ostatnio wylądowały na moim twardym dysku. „TLJ" to powrót klasycznych gier adventure w najlepszym stylu. Fascynująca baśniowa opowieść, klimatami nawiązująca nieco do filmu „Niekończąca się historia", okraszona znakomitą oprawą dźwiękową i graficzną. Dla każdego miłośnika przygodówek to pozycja wręcz obowiązkowa, ale dzięki swej lekkości i przystępności, produkt ten może się spodobać każdemu. **PIOTRES**

SMAK KLASYKI

Starsi gracze z pewnością odnajdą w tej grze pewne drobne smaczki i inteligentne nawiązania, które znakomicie bawią, a przy tym budują odpowiednią atmosferę. Każdy weteran gier przygodowych zauważy, że zabawkowa małpa April ma na imię Guybrush, tak samo jak bohater wszystkich części „Monkey Island". Z kolei wielbicieli prozy Dicka ubawi wspominana w grze korporacja Mercera. Jest też ukłon w stronę kinomanów - zwróćcie uwagę na filmy grane w starym kinie, w którym April spotyka Corteza.





Praca kamery jest bez zarzutu.

Za: wszystko - pomysł, wykonanie, wciągająca fabuła, klimat, zagadki.

Przeciw: prawie nic - nieco przegadana animacja niektórych postaci.

To jedna z najlepszych przygodówek, w jakie grałem od lat. Koniecznie dajcie się zabrać w podróż!

WERDYKT **85%**

ALTERNATYWNE: Grim Fandango 94% | Gabriel Knight 3 92%

KISS PSYCHO CIRCUS

Hard-rockowcy z „KISS" i ich muzyka w mrocznej otoczce a'la „Blood". Takie połączenie ma się do siebie, jak zjedzenie kwaszonych ogórków i popicie ich szklanką słodkiego mleka...

NA TYM CD

Po cyberprzestrzeni i Drugiej Wojnie Światowej przyszedł czas na... cyrk?





- Wydawca: **Take 2/GOD**
- Producent: **Third Law Interactive**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **159.00**
- Dystrybucja: **Play-It**
- Strona WWW: **www.kisspsychocircus.com**
- Wymagania: **P233, 64MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D, Win95/98**

Co w efekcie powinno dać rozstrój żołądka, czyli efekt dosyć nieprzyjemny. Nie zrozumcie mnie źle, powyższy wstępniak nie wynika z mojej złośliwości, czy chęci dogryzania wszystkiemu (a szczególnie temu, co ma dwie nogi, blond włosy i jest przedstawicielem płci przeciwnej). Ale kiedy siedzę tak w nocy przed komputerem, a z moich głośników przez kilka godzin wychodzą piękne, aksamitne dźwięki „elektryka" i słyszę „I Wanna Rock..." czy „I was made for lovin'u, Baby", mimowolnie pukam swoją biedną główką o ścianę. Staram się zrozumieć analogię między melodyjną muzyką, jaką niewątpliwie gra „Kiss" a mrocznym klimatem, który zgotowali nam autorzy gry. Końcowy tego efekt jest taki, że moja głowa wymaga opatrzenia, a ból w skroniach nie pozwoli mi zasnąć przez resztę nocy. Pięknie...





Nie oznacza to, że „Kiss Psycho Circus" jest złą pozycją. Co to, to nie. Zresztą spojrzyjcie do stopki z oceną. Czy widzicie duże czerwone 80%? Co do gry złych zamiarów nie mam, bo „Kiss" sama w sobie jest grą ciekawą, wciągającą, a czasami nawet zaskakującą, ale nic więcej. Być może ambicje kolesi z Third Law Interactive były niczego sobie, ale ich dziecko nie potrafi wyjść poza granicę tych przymiotników. Nie wnosi wielkich innowacji, nie powala na kolana zaskakującymi pomysłami, jest po prostu kolejnym dobrze odwalonym kawałkiem rzemieślniczej roboty - czyli grą, jakie doświadczony fanatyk gier FPP widział razy wiele. Szczerze mówiąc pierwsze wrażenie, jakie sprawia jest niezbyt ciekawe. Mogę się założyć o zdobytą cudem na koncercie kostkę Newsteda z „Metaliki", że gdyby ktoś musiał wystawić opinię po zaledwie kilku krótkich momentach spędzonych z „Kiss", wystawiłby ocenę oscylującą w granicach sześćdziesiątki, no, może siedemdziesiątki (żartuję - nie oddam kostki!!!). Początkowo dziwne, pozbawione płynności stero-

ARSENAŁ STARBEAR'A

Jeżeli uważasz, że 6 rodzajów broni, by poradzić sobie z całą tą hołotą to zbyt mało - jesteś w błędzie, mój drogi kolego! Z tych kilku pukawek można zrobić całkiem niezły użytek. Trzeba tylko wiedzieć, jak z nich korzystać.

1. Miecz - zaletą tej broni jest nie tylko duża siła, ale i „obosieczność" - jednym machnięciem można załatwić dwie, a nawet trzy bestie. Jako że naszemu herosowi zamachnięcie zajmuje troszeczkę czasu, warto wcisnąć przycisk fire nim dojdziesz do wroga (albo on dojdzie do Ciebie).
2. Bicz - bardzo fajna broń, wręcz genialna. Nie dość, iż ciska w przeciwnika silną dawką energetyczną, to jeszcze można ją wykorzystać jako linę. Używać na dalekie odległości.
3. Laser - potęga tej broni nie leży w sile, a w szybkości. Broń strzela ciągłym strumieniem lasera, który po dłuższym zetknięciu z przeciwnikiem rozwala go na kawałki.
4. Broń odłamkowa - doprawdy nie wiem, jaką wymyślić sensowniejszą nazwę dla tej pukawki, aby oddać jej charakter. Broń ta, choć bardzo wolna, wystrzeliwuje serię mocnych odłamków. Dzięki temu jednym strzałem można sięgnąć kilku wrogo nastawionych do Ciebie osobników.
5. Broń energetyczna - duża kula energetyczna wystrzelona z tej broni ma potężną moc. Jeden precyzyjnie wymierzony strzał potrafi zwalić z nóg nawet najbardziej zatwardziałego rywala. Nie polecam stosować na bliskie odległości - jej duży blast-radious może odebrać Ci 3/4 życia.
6. Gwiazda - bardzo mocna i skuteczna, pod warunkiem, że trafi centralnie w przeciwnika.

wanie, scenerie w szarych odcieniach kolorów, biedny, wychudzony niczym szkapa bohater, budzące litość potwory mogą drażnić. Ale to jedynie drobne niuanse, do których - zaręczam - można się szybko przyzwyczaić. Bowiem już po 2 godzinkach „Psychiczny Cyrk" daje niezłego kopa i wciąga na dłuuuugie godziny.



A przed graczem otwierają się wrota czarnego, pogrążonego w chaosie, nie dającego się określić w czasoprzestrzeni świata. Świata ciemności i wrogości do istnienia, z bajek, z podświadomych marzeń „niepełnosprawnych" umysłów. Świata, który jest równie zamotany, jak tytułowy „Psychiczny Cyrk". I co ciekawe, a zarazem dziwne, głównym złem jest cyrk, z którego wykluwa się demon ciemności. Madame Raven, telepatka, której jako nielicznej udało się zachować resztki zdrowego rozsądku, komunikuje się z czterema Najstarszymi. Od tej pory Madame przed każdym poziomem służyć będzie swoimi drogocennymi wskazówkami, zaś przeprowadzenie Najstarszych przez światy (czyli tzw. Realmy) należy już tylko do Ciebie.

Jak pisałem wcześniej „Kiss" zbudowany jest z Realm'ów. Są cztery światy (od liczby członków grupy „KISS"), jeden świat składa się na cztery duże poziomy, z kolei jeden poziom dzielą 3 pod-poziomy, co łącznie daje nam około 48 wypchanych po brzegi wszelakim paskudztwem leveli (nie przeszedłem jeszcze całej gry, więc nie mogę z ręką na sercu potwierdzić tej liczby). Przyznam, iż liczba ta stanowi nie lada kąsek dla „eFPeP'owych" twardzieli. Niech włączą grę na najwyższy poziom trudności i kiedy zacznie oblegać ich chmara przeciwników, będą wiedzieli o czym mówię. W każdym Realm'ie gramy zupełnie inną postacią - Pablo Ramirezem („The Starbear"), Patrickiem Scottem („The Beast King"), Andy Changiem („The Celestial"), Gabe Gordonem („he Demon"). Różnice między nimi są bardzo subtelne, składają się w zasadzie na wygląd i wybór podstawowego oręża (w świecie wody podstawową bronią jest obosieczny miecz, zaś w świecie ziemi mamy już do czynienia z szybkimi, kocio-ostrymi pazurami). Reszta nie różni się niczym, tym bardziej, iż gra pod względem gatunkowym nie wybija się od innych tego typu strzelanin. A szkoda... Autorzy mogli się pokusić o zaimplementowanie choćby najprostszej wersji RPG'owych statystyk (a'la „Daikatana") tak, by ich gra stała się bardziej atrakcyjna.



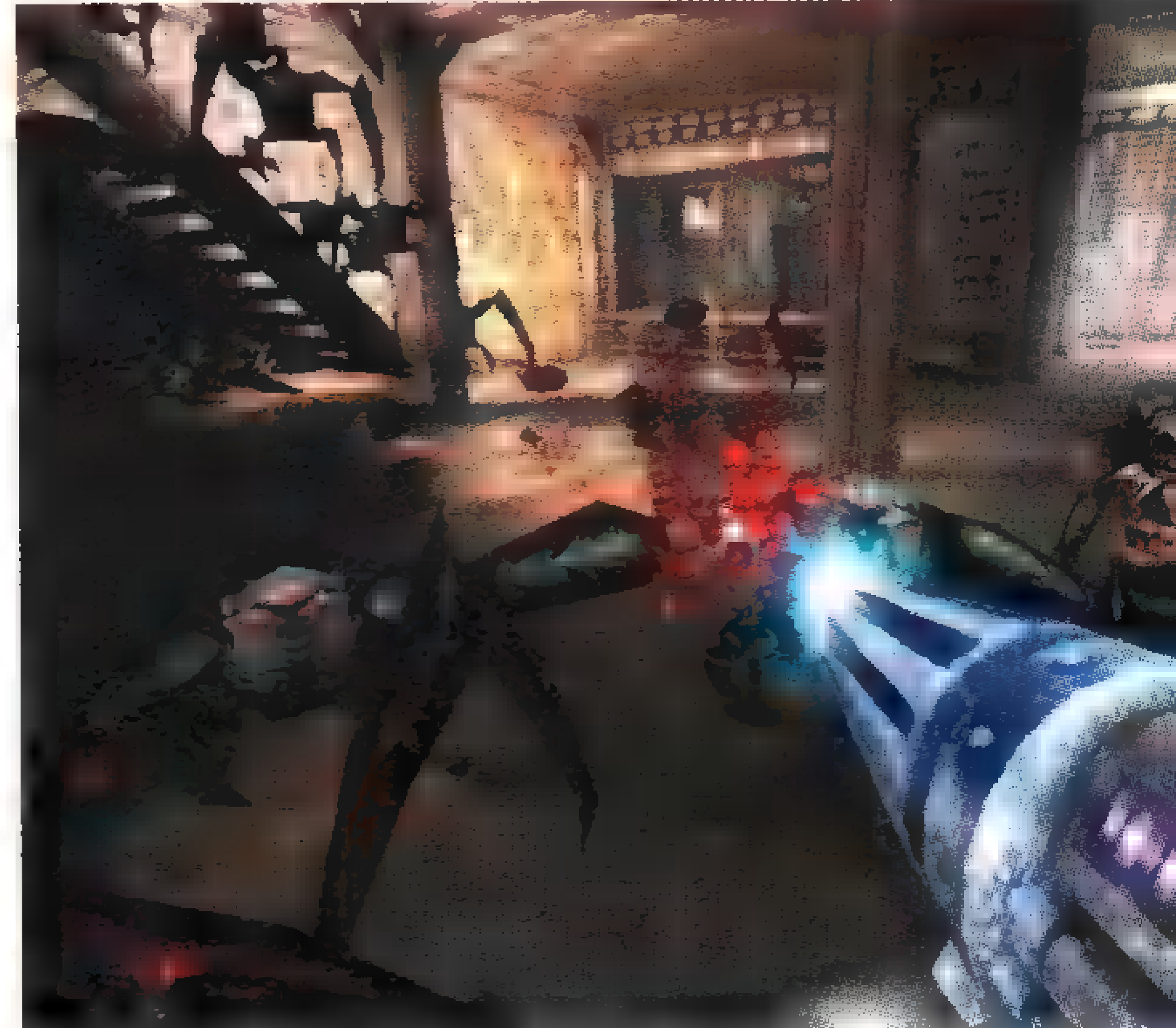
■ Zalatujące gotykiem klimaty i wypełnione bestiami przestrzenie. Za to pokochacie „Kiss".

LICZNIK ŻYCIA

Mamy do czynienia z bardzo ciekawym rozwiązaniem, które nie wiadomo dlaczego nie zostało zastosowane w poprzednich strzelaninach FPP, a mianowicie z licznikiem zdrówka naszych rywali. Mały pasek pojawiający się po prawej, w środkowej części ekranu to prawdzie cudo, dzięki temu małemu elementowi mamy większą kontrolę nad przeciwnikiem. Wiemy, w jaki sposób wykończyć go w najbardziej efektywny sposób, wiemy także, jakiej broni użyć w danym momencie, aby umiejętnie wykorzystać cenną amunicję.



Od strony technicznej „Kiss" nie wyróżnia się niczym specjalnym, ba, pozostaje w tyle dzisiejszych produkcji, takich jak: „Quake 3 Arena" czy „Unreal Tournament". Użyty w grze silnik LithTech, nie ukrywajmy, ma już kilka par ładnych lat i zrobienie go na prawdziwe bóstwo wymagałoby długiej i złożonej pracy programistów i grafików. O ile w „Shogo: MAD" czy „Blood 2", engine w akcji spisywał się naprawdę nieźle, tutaj jest jedynie wyżej niż przeciętnie. Co oczywiście nie psuje efektu całości, bowiem „Kiss" to jest niezwykle klimatyczna gra. Ma po prostu swój charakter i unikalny styl. Autorzy w bardzo umiejętny sposób budują otoczkę atmosfery wobec gry. Bohater potrafi przez chwilę snuć się samotnie wokół korytarzy tylko po to, by zza węgła wyskoczyła horda przeciwników. Przez cały level potrafi nas gnębić grobowa cisza, aby na samym jego końcu nieświadomy bohater został oszołomiony wyciem z głośników i celnym strzałem silnego przeciwnika. Efekty takiego zaskoczenia bardzo przypadły mi do gustu.



Denerwuje mnie trochę prostota leveli. Być może panowie architekci kłócili się z żonami, nie słuchali zaleceń sił wyższych, albo po prostu nie mają talentu. Nie wiem. Ale poziomy, które przyjdzie nam przemierzyć w „Kiss", nie rażą spektakularnością, rozmachem, czy wybujałą architekturą, a taka w wyimaginowanym świecie powinna wręcz dominować. Levele są pod względem poziomu trudności proste. Zazwyczaj tylko jedne drzwi na całej planszy są zamknięte, więc po znalezieniu złotego klucza (ten schemat „złoty klucz - drzwi" dominuje w prawie każdym poziomie) wiadomo, gdzie mamy podążać. Siła trudności „Psychicznego Cyrku" leży w przeciwnikach. Ściślej - w ich ilości. Monstra nawet na





OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Kiss", będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **P233, 64MB RAM, Karta VooDoo2**	■ Komputer Testowy: **P333, 64MB RAM, Karta VooDoo3**
	
Werdykt: Klatki rwą się niemiłosiernie - szczególnie, gdy na ekranie pojawia się duża ilość przeciwników.	**Werdykt: Teraz da się grać. Choćby na monitorze pojawiła się horda potworów, gra nie skacze.**





■ Facet z lewej należy do tych gości, którzy lubią się... rozerwać.

ZABIJ MNIE PROSZĘ!

Jeżeli gra, którą swym wizerunkiem reklamują kolesie z „KISS" sugeruje, iż ma zamiar straszyć, to... ja wymiękam. Człowiek obdarzony lekką dozą wyobraźni i zwariowanego humoru szybko przekształci straszne monstra tak, aby teraz przypominały biedne, cierpiące istoty. Dzięki takiemu zabiegowi zwariowana muzyka hard-rockowców ma w tej grze sens. Naprawdę! Oto lekki przykład mojej chorej twórczości:

Fatlady - Biedna ta babcia. Mimo że nie grzeszy piękną figurą modelki, a jej wzrok nie przyciąga tłumu umięśnionych macho, zgodziła się wziąć udział w grze i mścić się na biednym bohaterze za to, że nie zaznała ani razu w życiu seksu.

Headless - ten okaz także cierpi na brak miłości. Okazuje się bowiem, że nie wszystkie pająki muszą znaleźć swoją drugą część i przyczyniać się do mnożenia gatunku w imię zasady „kupą lepiej".

Stump - te pieski, które jakiś skretyniały autor włożył w kostium dinozaura, są tak naprawdę porzucone przez swoich właścicieli. Wzięły one udział w grze w celu odnalezienia swoich panów. A że zamiast ukochanego Zenia z piwskiem w łapsku widzą jakiegoś palanta machającego mieczem, rzucają się.



najmniejszym poziomie trudności potrafią atakować grupowo i skutecznie. Porozmieszczanie po planszy tzw. „Spawnery" w szybkim czasie potrafią przetransportować z innych światów taką liczbę przeciwników, że gracz może wręcz nie wyrabiać się z ich likwidowaniem.

No i doszliśmy do podsumowania. Jednak jak tu ocenić grę, która z jednej strony jest bardzo dobrą strzelaniną FPP, z drugiej zaś aż tak bardzo stara się kojarzyć z zespołem „Kiss"? Jak ją traktować - jako produkcję, w której hard-rockowa grupa stanowi nieodłączny element, czy jako „niezależną" grę? Już sam nie wiem. Ufając jednak swoim uczuciom i przeczuciom wiem, że „Psychiczny Cyrk" to gra stojąca na bardzo wysokim poziomie. Ludzi lubujących się w hard-rockowym brzmieniu „Kiss" może drażnić rozminięcie się tematyki muzycznej z mroczną atmosferą gry. Ale to nic. „Psycho Circus" co najważniejsze, potrafi wciągnąć na długi czas, a wtedy na takie drobne niuanse po prostu patrzy się przez palce. Najbardziej uwagę zwraca świst miecza i dźwięk, z jakim koniec klingi gładko wbija się w poczwarne ciało przeciwnika.

A teraz pozwólcie, iż resztę nocy spędzę nie na słuchaniu „Kiss'a", ale np. „Cepów", „Iron'ów" albo „Black Sabbath". Moja głowa ma ich już po prostu dosyć. **GROOVY**

■ **Za:** duża ilość leveli, wielofunkcyjność broni, mroczny klimat.

■ **Przeciw:** prosta architektura poziomów, zacinające się sterowanie.

Bardzo dobry, rzemieślniczy produkt, nie mający jednak możliwości, aby stać się czymś ponad.

WERDYKT 80%

ALTERNATYWNE ■ Blood 2 **90%** ■ Requiem **80%**

SKOUT


Kocham tę rozpierduchę!!!

Na co komu „Quake", skoro jest już „Skout"?



Przeciwnik nawet nie wie, że siedzisz mu na ogonie.



- Wydawca: **Modern Games**
- Producent: **Soft Enterprises**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **69.00**
- Dystrybucja: **Coda**
- Strona WWW: **www.skout.de**
- Wymagania: **P200 MMX, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D, Win95/98**

Wiadomość dla Agenta 3A57B-TZR, pseudonim „Zwiadowca". „Rada Scolicides potrzebuje Twojej pomocy! Nasi najwięksi i śmiertelni wrogowie - Kybernoidzi - zajęli położoną w strategicznym punkcie planetę Lugubrios. Tylko Ty możesz wykonać zadanie, jakie Ci powierzymy. Musisz uratować wszystkich zakładników oraz zniszczyć gigantyczną broń chroniącą planetę przed inwazją z zewnątrz. Do pomocy wysyłamy Ci Drona bojowego. Pilnuj go, nie jeden raz uratuje Twoją skórę... bez odbioru".
Szykujcie się najmilsi, macie zadanie do wykonania. Tym razem jednak, nie będziecie musieli bronić Ziemi przed paskudnymi Obcymi, ale odbić planetę Lugubrios znajdującą się gdzieś tam, gdzie nie dotarł jeszcze żaden człowiek (ooops... nie ta bajka). Z intra nie dowiadujemy się niestety zbyt wiele. Zagadką dla mnie pozostaje fakt, dlaczego ludźmi kieruje rada Obcych, składająca się z przerośniętych insektów (nasi wrogowie w grze też należą do rodziny owadów). Przed Tobą do pokonania kilka etapów, z których każdy składa się z około pięciu misji, gdzie mamy kilka pomniejszych zadań, często zmieniających się w trakcie gry. Właśnie to przypadło mi do gustu. Wiele razy bowiem, po wykonaniu jakiegoś konkretnego zadania, okazuje się, że skanery coś wykryły i nagle na zadowolonego gracza uważającego, że już misję przeszedł, spada jakieś nowe. Wiele razy jest to po prostu określony czas na ucieczkę przed autodestrukcją, kiedy indziej musimy zwiewać, inaczej zaczniemy widzieć świat z perspektywy ryby tzn. pod wodą. Poziomy graficznie zostały przedstawione dosyć dobrze. Przez większość czasu gry przytłaczają nas industrialne, ciasne korytarze. W innym znów miejscu, walka odbywa się na świeżym powietrzu. Grafika w „Skoucie" jest naprawdę niezła. Daleko jej oczywiście do „Quake3" lub „Unreal Tournament", ale nie jest najgorzej, to po prostu solidnie wykonana robota. Oczywiście zdarzają się buraki, które występują w większości gier 3D, jak przenikanie tekstur, strzały przez ścianę lub wpadanie wrogów w sufit po wybuchu granatu. Jeśli chodzi o broń, to mamy dostęp do dziesięciu zabawek. Jest to podstawowe uzbrojenie, jak np. karabin plazmowy, granatnik, rakietnica lub własne ręce. Jeśli mowa już o pistoletach, to chciałbym ostrzec „młodych", którzy mają w domu jakąś starą „dewotkę". Lepiej nie grajcie w „Skout" przy takiej osobie. Przykład? Proszę bardzo. Biedne małe króliczki skaczące sobie po planszy. Podchodzimy do takiego delikwenta, jeden strzał i już cała plansza jest zakrwawiona, ponieważ króliczek nie może po stracie głowy ustać w miejscu. Nie, biega bez czachy po całej planszy, oblewając wszystko posoką. Istna Ibisekcja... HE HE HE! Jest po prostu pięknie. Jeśli chodzi o muzykę i odgłosy, to stoją na najwyższym poziomie. Muzyka jest super. Ta czystość dźwięku, te rytmy, podnoszą gracza na duchu i dodają siły do dalszej walki. Speeche, wykonane są trochę gorzej. Nie wspomniałem jeszcze, że gra jest w pełni spolszczona. Głosy bohaterów niestety brzmią, jakby aktorom wsadzono marchewki tam, gdzie słońce nie dochodzi, a nagrywanie głosów odbywało się w garażu u Mietka! Jeśli chodzi o inne dźwięki, jakie dobiegają naszych uszu, to wspomnę tylko, że wykonano je bardzo dobrze. Wystrzał broni brzmi jak wystrzał broni, zależnie od podłoża słyszymy inny stukot nóg naszego herosa. Po prostu pełny profesjonalizm. Na zakończenie, jedyne co mogę zrobić, to polecić tę grę wszystkim miłośnikom strzelanek.

CORMAN

Za: krwistość i muzyka oraz próba zdobycia korony.

Przeciw: wymagania, niezbyt dobrze dobrani aktorzy wśród gier FPP, niestety.

Krwista i polska. Niczym schabowy z rożna!

WERDYKT 69%

ALTERNATYWNE Quake3 95% Unreal Tournament 92%

POMPEI

Kolejna przygodówka Cryo, która nie przejdzie do historii.

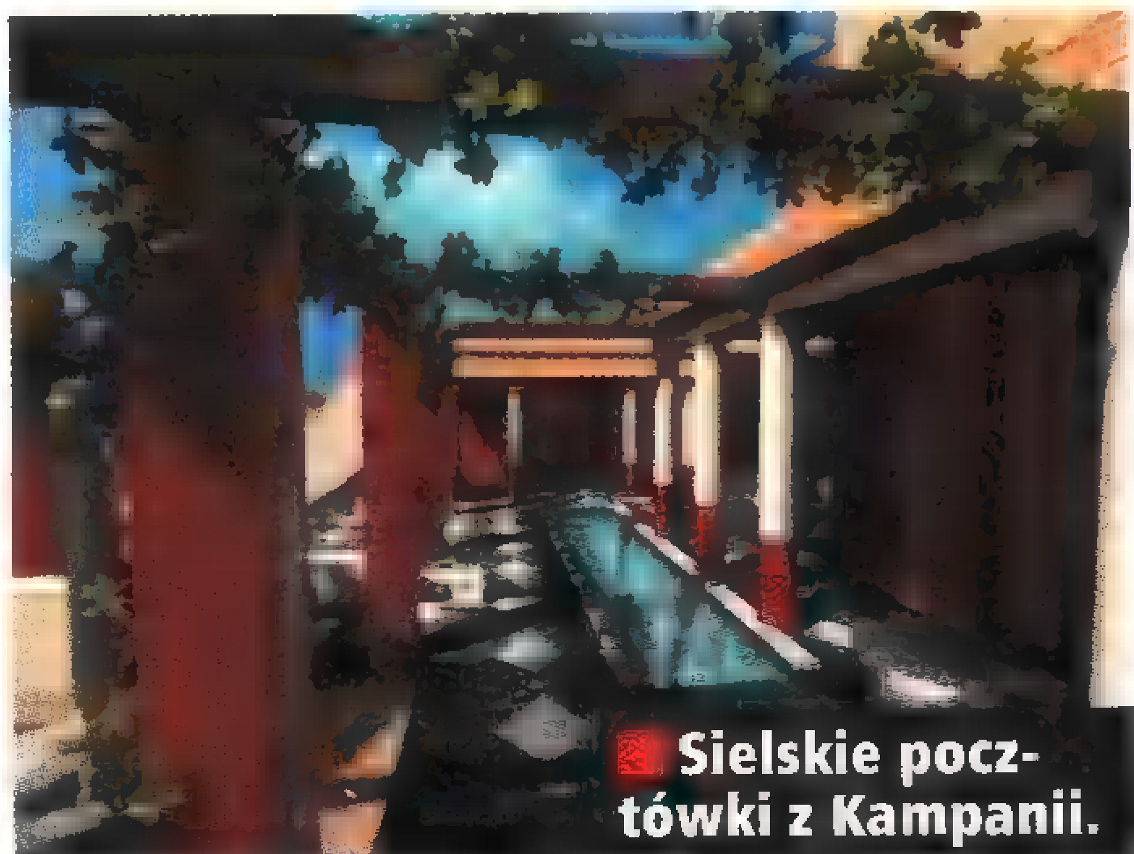
- Wydawca: **Cryo**
- Producent: **Arxel Tribe**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **79.00**
- Dystrybucja: **CD-Projekt**
- Strona WWW: **www.cdprojekt.com**
- Wymagania: **P200 MMX, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**



Przepis Francuzów na produkt z pogranicza gry przygodowej i multimedialnego programu edukacyjnego jest prosty i do tej pory sprawdzał się właściwie bez zarzutu. Jeżeli jednak uznamy „Wersal 1685" za grę świetną, „Egypt" i „China" za średnie, a wydanego niedawno „Azteka" za co najmniej produkt niezły, to „Pompei" określić można tylko jednym słowem. Porażka.

Tradycyjnie razem z grą dostajemy interaktywną encyklopedię, do której mamy przez cały czas dostęp. Wczytanie się w nią to prawdziwa gratka dla każdego, kto choć trochę interesuje się starożytnością. Znajdzie tu wszystko - od opisu stosunków społecznych, przez mapy i szkice, Pliniusza Młodszego, historię ponownego odkrycia Pompejów, aż po rekonstrukcje ubiorów i wyrobów garncarskich z epoki. Szkoda tylko, że encyklopedię przygotowano nieco gorzej niż w „Azteku". O ile tam przy każdym haśle pojawiało się natychmiast zdjęcie, tutaj do materiału ilustracyjnego trzeba się żmudnie „doklikać", a czytanie sporych ilości suchego tekstu po pewnym czasie staje się monotonne. Nie pasuje też kompletnie dość niespokojna muzyka instrumentalna, przygrywająca w tle. Mimo tych dość irytujących niedociągnięć szybko okazuje się, że encyklopedia jest najmocniejszą stroną „Pompei".

Bo gdy już przebrniemy przez część poznawczą i obładowani bagażem jakże ciekawej wiedzy rzucimy się w wir wielkiej przygody, czeka nas ciężkie rozczarowanie. Przygoda wcale nie jest wielka, właściwie zastanawiam się, czy w ogóle można nazwać ją przygodą. Przede wszystkim zawiodła fabuła. Historia kartografa, któremu zła bogini kradnie żonę i


Sielskie pocztówki z Kampanii.



Lokacje w grze oparto o rzeczywistą mapę miasta.

który teraz musi odszukać ją w Pompejach na parę dni przed wybuchem Wezuwiusza, nie ma

> **„Granie w «Pompei» przypomina oglądanie programu na Discovery"**

w sobie ani krzty oryginalności. W ogóle nie wciąga. Dobra przygodówka, niczym dobra powieść, sprzedaje graczom emocje. „Pompei" sprzedają nudę, puste lokacje i sztampowe do bólu zagadki z rodzaju przynieś-wynieś. Dialogi są kompletnie wyprane z wszelkiej inwencji i polotu, podobnie jak głos bohatera, który w intrze przedstawia swą „straszliwą" historię. Udźwiękowienie również pozostawia wiele do życzenia, nie ratuje gry nawet polska wersja. Poziom renderowanych filmików woła o pomstę do nieba, twórcy zdają się być zapóźnieni o jakieś 4 lata w stosunku do takiego na przykład Blizzarda i genialnych animacji „Diablo 2". Sprawę użycia w grze wyeksploatowanego już dawno do granic możliwości engine Omni (nazwanego dla niepoznaki CINview) pozwolę sobie pozostawić bez komentarza ze względu na ustawę o ochronie czystości języka polskiego. Tak się składa, że miałem okazję zwiedzić rzeczywiste Pompeje i wędrówka po odbudowanym na ekranie komputera mieście, gdzie można rozpoznać znajome miejsca, sprawiała mi wiele frajdy (przez jakieś pół godziny). To w sumie fajny interaktywny przewodnik, nie sposób jednak nie wspomnieć o jego dużych walorach edukacyjnych. Szkoda tylko, że trzeba jeszcze w to grać. „Pompei" rozczarowują, dowodzą, że Cryo powinno raz na zawsze zamknąć pewien etap swego istnienia i zająć się, chociażby rozwijaniem rozwiązań pokazanych w przyzwoitym „Wehikule Czasu". Z fabuły gry wynika jednak, że to dopiero początek trylogii. Lubię Cryo. Nie życzę tego ani im, ani Wam, ani sobie.

PIOTRES

Za: zawartość merytoryczna. Encyklopedia, dużo ciekawych informacji. Po polsku.

Przeciw: cała reszta.

Spaprano niezły temat. Gra spóźniona o kilka lat. Polecam tylko skrajnym fanatykom.

WERDYKT 45%

ALTERNATYWNE Faust 80% Aztec 72%

ICEWIND DALE

PRZEDE WSZYSTKIM DO UŻYCIA PRZEZ GRACZY PRZYGOTOWANY ZOSTAŁ ZUPEŁNIE ŚWIEŻY MODEL UZBROJENIA. ILOŚĆ MIECZY, WEKIER, OBUSZKÓW, TARCZ, PANCERZY I CAŁEJ RESZTY ŻELASTWA ZOSTAŁA POWAŻNIE ZWIĘKSZONA. PODOBNIE BĘDZIE Z MAGICZNYMI ARTEFAKTAMI I NASĄCZONYMI MANĄ PRZEDMIOTAMI, JAKIE STARANNIE POUKRYWANO W MROŹNYCH OTCHŁANIACH „ICEWIND DALE".

Konkurs GK

Z JAKIEJ GRY ZACZERPNIĘTO PODSTAWOWY ENGINE GRAFICZNY UŻYTY W „ICEWIND DALE"?

FUNDATOR NAGRÓD

CD PROJEKT

Ul. Jagiellońska 74
budynek E
03-301 Warszawa
tel. (0-22) 513-69-50

NAGRODY:

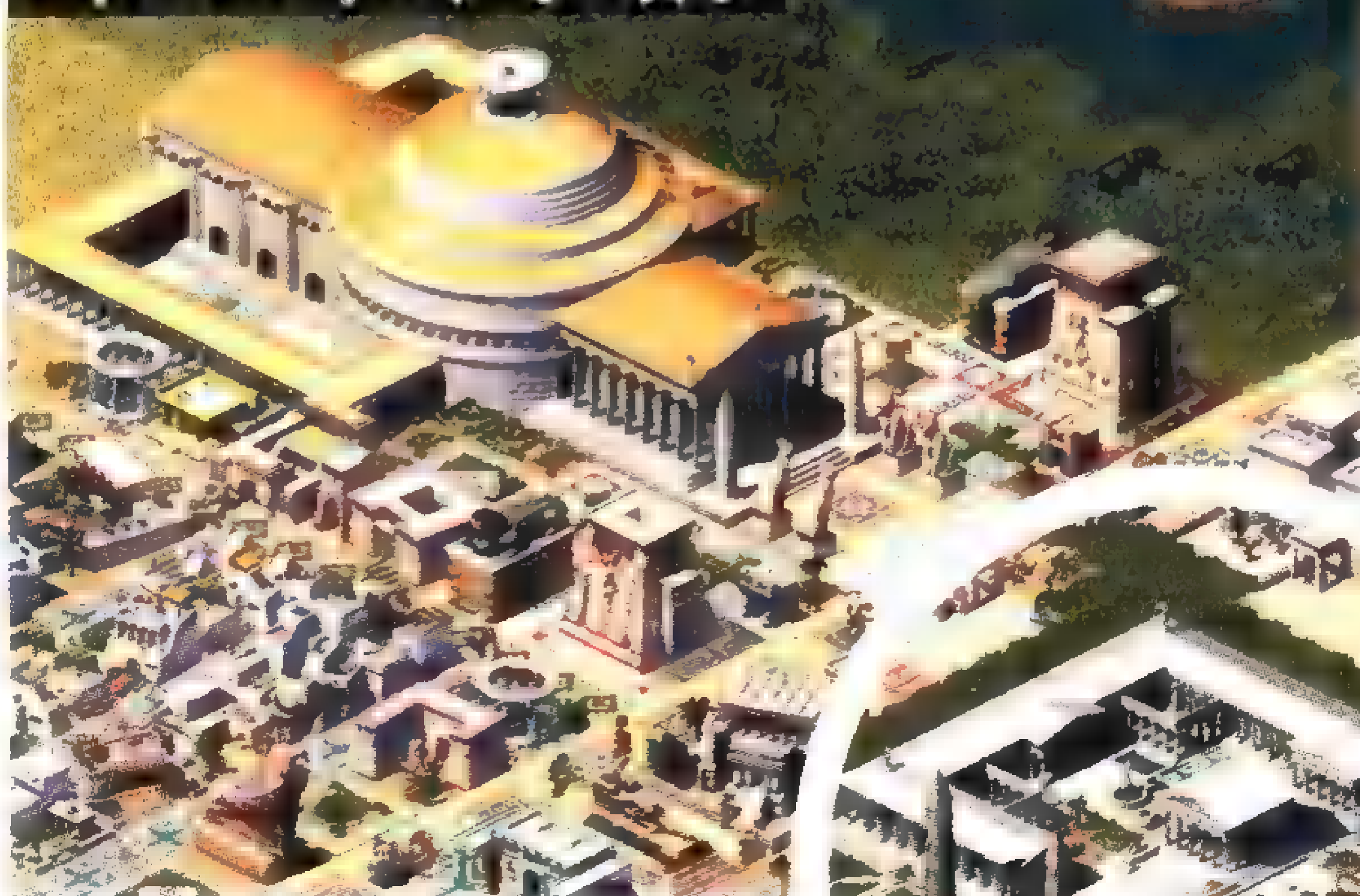
- 10 GIER „ICEWIND DALE"
- ORAZ NAGRODY NIESPODZIANKI

ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU CENNYCH NAGRÓD, WYŚLIJ KARTKĘ POCZTOWĄ Z POPRAWNĄ ODPOWIEDZIĄ NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA Z DOPISKIEM „ICEWIND", NIE PÓŹNIEJ NIŻ DO 4 [illegible] ROZWIĄZANIE KONKURSU W NUMERZE LISTO[illegible]WYM. POWODZENIA!

KLEOPATRA



Kiedy nieszczęsny Marek Antoniusz oddawał się uciechom w objęciach egipskiej piękności, przez myśl mu nie przeszło chyba nawet, że...


Pietyzm w wykonaniu Impressions jest porywający!




MO-NU-MEN-TAL-NE!

- Wydawca: **Sierra**
- Producent: **Impressions**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **Play-It**
- Strona WWW: **www.playit.com.pl**
- Wymagania: **P233, 32MB RAM, 4x CD-ROM, „Faraon", Win95/98**


Stworzenie kwitnącej metropolii, to prawdziwa sztuka.

Gdy o nim pamiętać będą li tylko historycy w wypłowiałych marynarkach, jego wybranka stanie się natchnieniem skomputeryzowanej części strategicznego bractwa. Impressions bowiem przed wydaniem trzeciej części sagi „miejskiej" daje nam rzadką okazję dokładniejszego sycenia się znanym już nam produktem.

Mowa rzecz jasna o dodatku do wyśmienitego „Faraona", który dzięki uprzejmości polskiego wydawcy, firmie Play-It zamienił swe hieroglify na polskie znaczki. Nim wzejdzie gwiazda Zeusa i Gromowładny nami zatrzęsie, będziemy mogli dokładniej zanurzyć się w odmętach Nilu. „Kleopatra" spełnia wszystkie wymagania stawiane przyzwoitemu add'on-owi. Przede wszystkim mamy tutaj do czynienia z większym spersonalizowaniem rozgrywki. Wreszcie zostaje rzucona nam na żer autentyczna postać z historii. Możemy spróbować swych sił w zarządzaniu prowincją pod władzą, najbardziej chyba znanego egipskiego władcy, Ramzesa i najsłynniejszej kobiety tych czasów - Kleopatry. Ale aby skorzystać z uciech frywolnej damy, musimy przebić się przez podstawowe zadanie, jakie stawia przed nami „Faraon". Dopiero, gdy nasz ród osiągnie odpowiedni poziom, możliwym się stanie wejście do świata Kleopatry. Królowa stawia przed nami cztery wielkie kampanie. Między innymi będziemy musieli stworzyć godny faraona grobowiec, co jest wielkim wyzwaniem nie tylko dla budżetu państwa, ale i cierpliwości poddanych. Piętnaście misji, jakie umieszczono na dysku, to naprawdę spory zapas dobrej zabawy. Największą innowacją, jaką pokazano nam jest dodanie kilku zupełnie nowych ogniw w łańcuchu produkcyjnym. Przede wszystkim powiększono ilość towarów, którymi możemy obracać. Zakład produkujący lampy czy też pola uprawne, na których uprawia się hennę mogą w wydajny sposób powiększyć dochody budżetu. Dorzucono także kilka plag z iście biblijnym rodowodem (że wspomnę tylko o żabach), jak i te, które mają bardziej przyziemne korzenie (złodzieje plądrujący groby). Zwiększyła się rola bogów, którzy teraz mają wielki wpływ na przebieg wydarzeń w najbardziej skomplikowanych scenariuszach - w zasadzie tylko ich interwencja pozwala dokończyć morderczą budowlę piramid. Jeśli zaś zechcemy obronić włości przed przeciwnikiem, to tym razem będziemy mogli wybierać między Persami, Rzymianami, Asyryjczykami i Fenicjanami. Kwitnące metropolie mogą liczyć nawet do 50 000 obywateli, choć osiągnięcie poziomu 20-30 tysięcy uznać należy za sukces. Ich ozdobienie to prawdziwe wyzwanie dla każdego szanującego się inżyniera. „Kleopatra" wnosi sporo nowych elementów zbytku, pozwalających na wspaniałe udekorowanie placów i ulic... a nawet wnętrz grobowców! Ostatnim atutem tego add'ona jest wspaniały edytor. Jego możliwości wydają się niemalże nieograniczone - udostępnia nam nie tylko klasyczne formowanie terenu misji, ale pozwala ułożyć je w wielkie kampanie. Wreszcie gracze będą mogli dać upust swej wyobraźni i nie są skazani tylko na wynalazki ludzi z Impressions.

„Godny uwagi i bardzo wciągający. Chcemy jeszcze!"

„Kleopatra" mimo swych wielu zalet nie jest jednak rewolucją porównywalną na przykład z wprowadzeniem „The Conquerors" do „Age Of Empires 2". Tam zmodyfikowano produkt nie tylko dodając kilka nowych zabawek, ale uzupełniono funkcjonowanie głównego AI. Mimo tego „Kleopatra" warta jest... grzechu. **SICARII**

Za: uzupełnienie modelu gospodarczego, niech żyje historia!

Przeciw: zbyt mały ten krok do przodu...

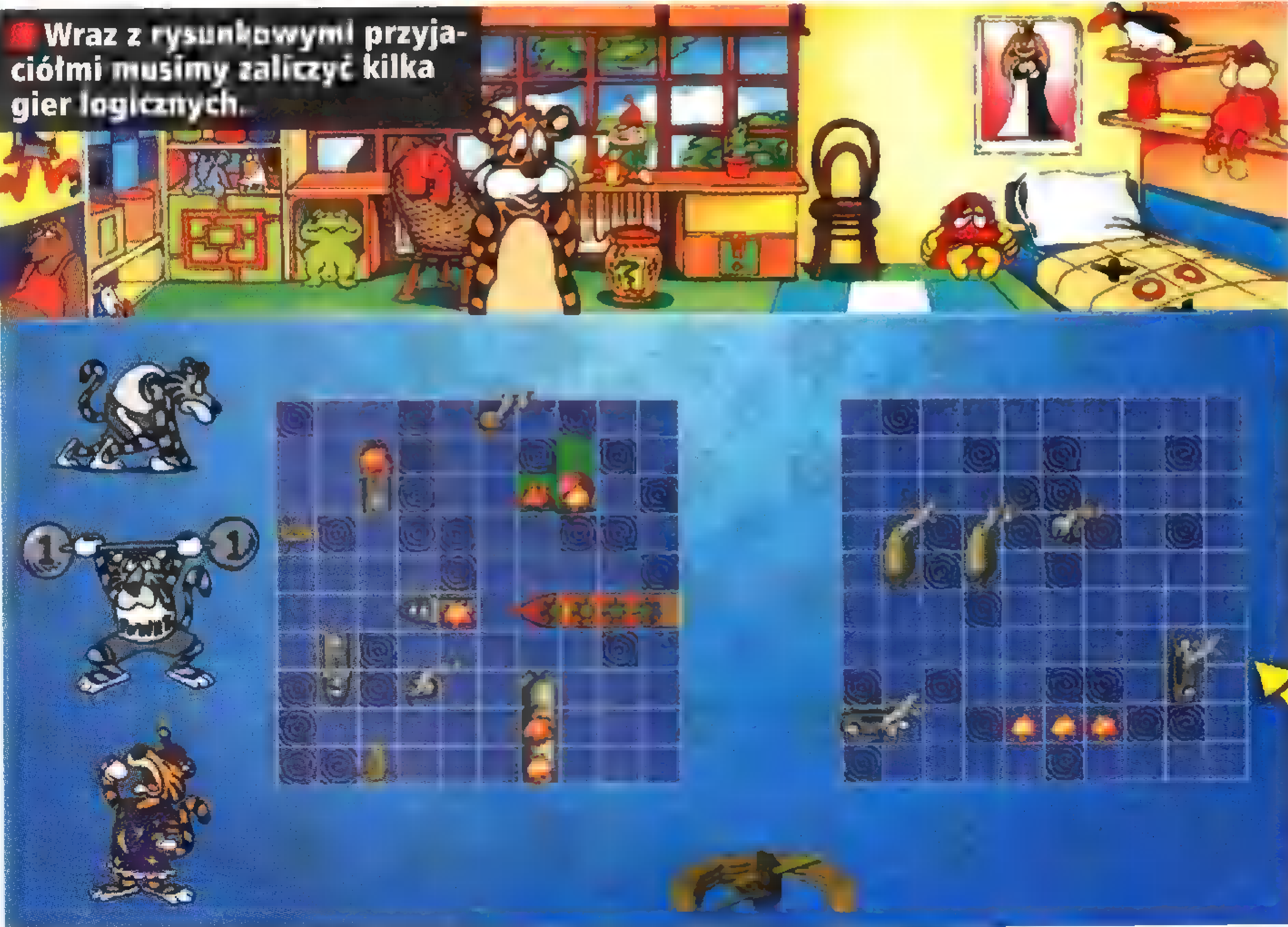
Starannie przemyślany, choć nie rewolucyjny dodatek do „Faraona".

WERDYKT **80%**

ALTERNATYWNE: Caesar III **93%** | Gangsters **85%**

GRY TYGRYSKA

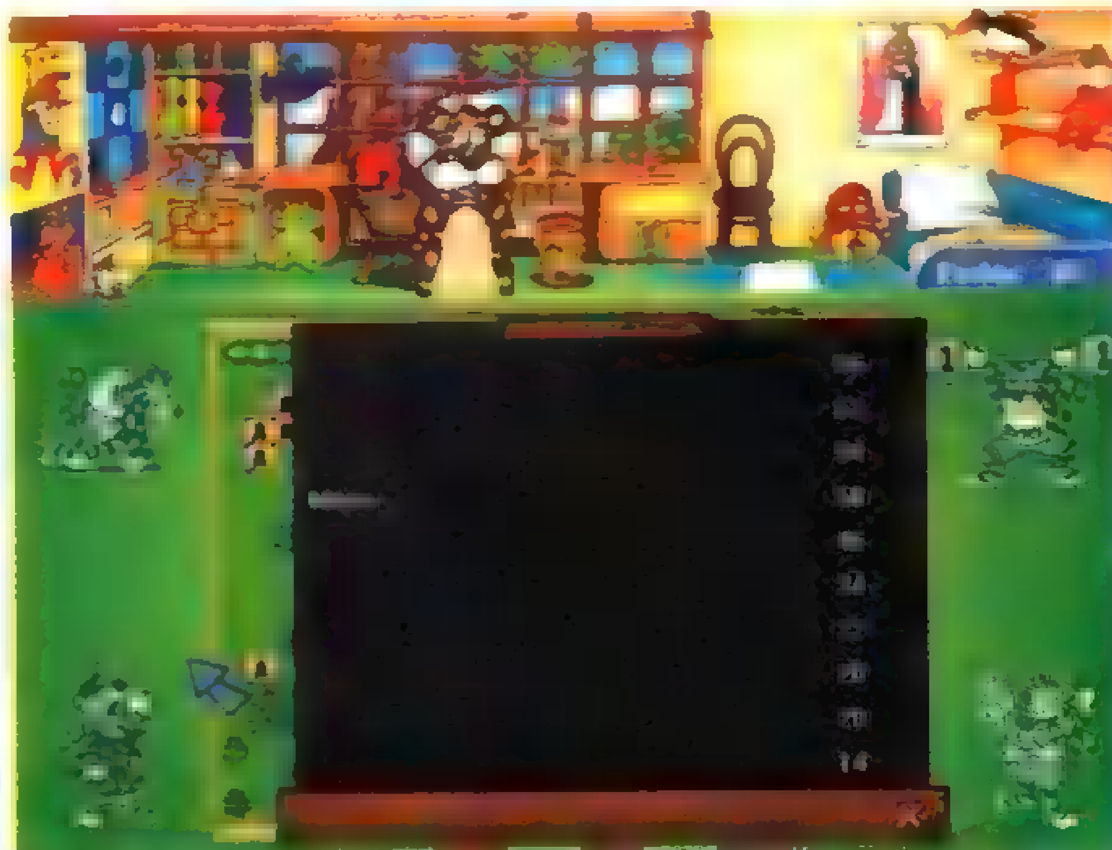
Gier próbujących przykuć do monitorów najmłodszych nadal jak na lekarstwo. A o produkt udany coraz trudniej.

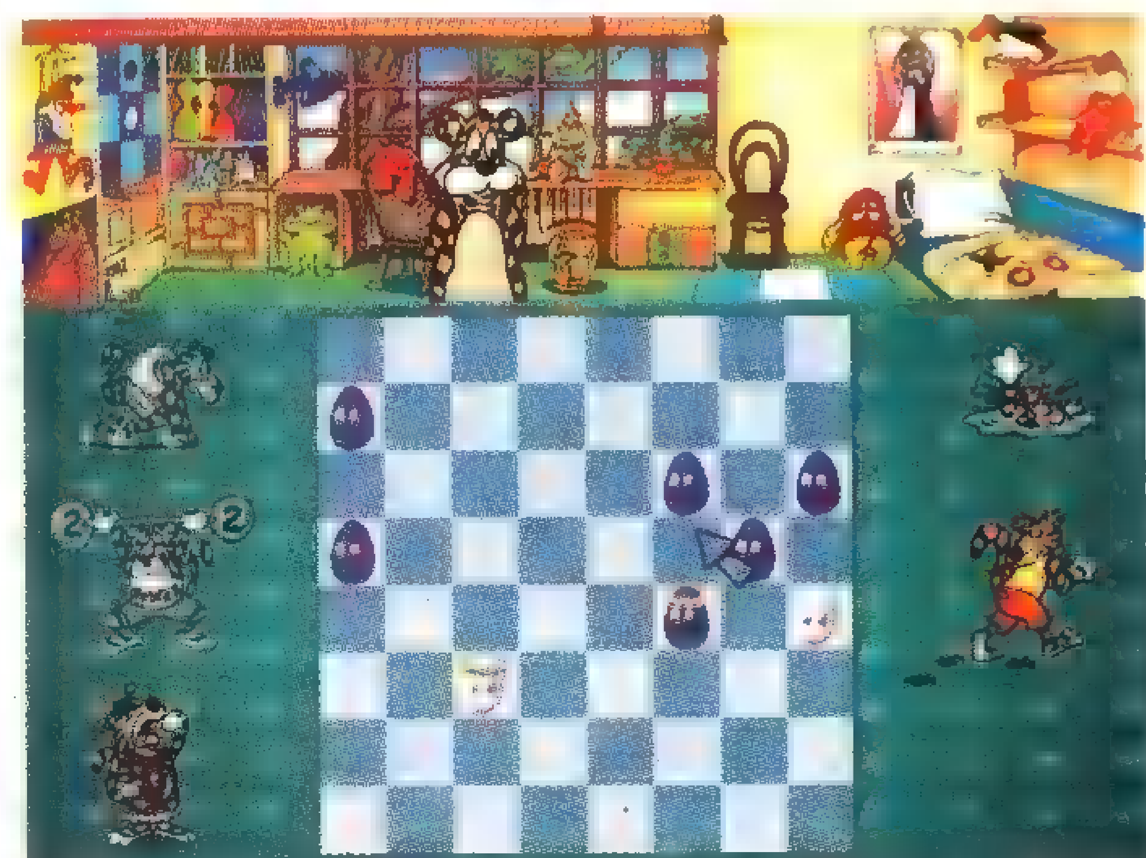

Wraz z rysunkowymi przyjaciółmi musimy zaliczyć kilka gier logicznych.

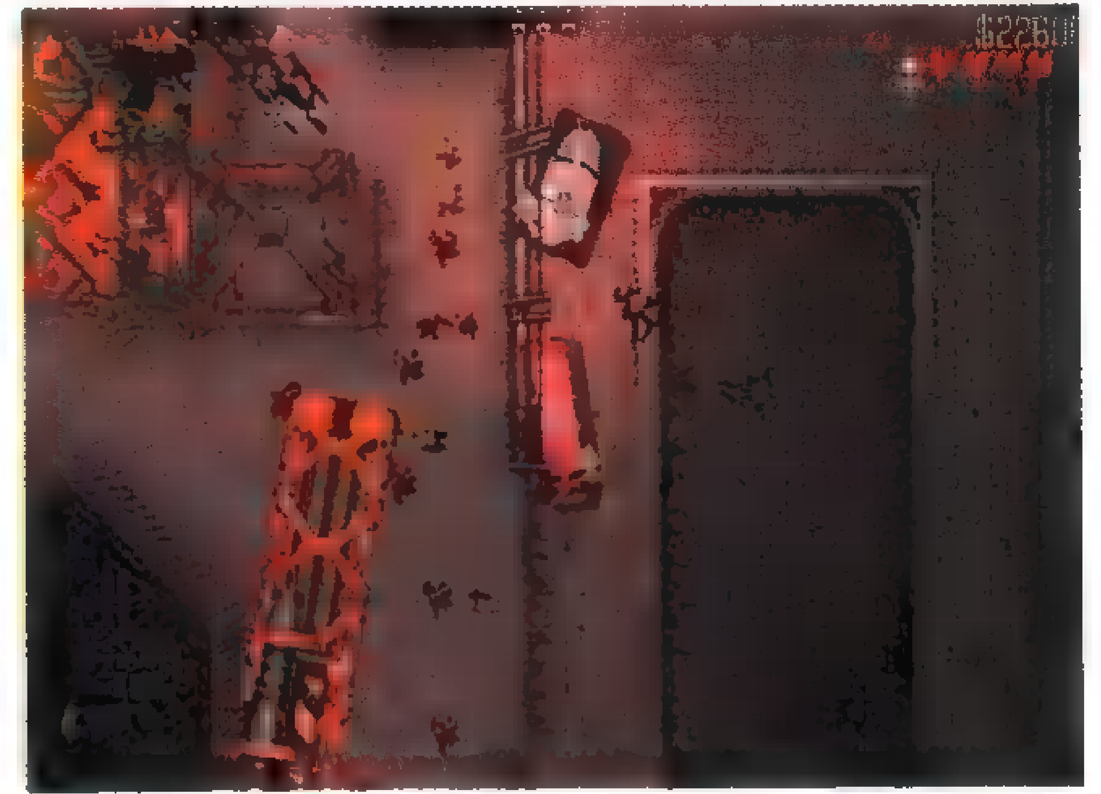
- Wydawca: **MarkSoft**
- Producent: **Silcom**
- Cena: **49.00**
- Dystrybucja: **MarkSoft**

Gdzie te niegdysiejsze śniegi, jak by to powiedział pisarz, gdzie są te wakacje, wolne od szkolnych rozterek umysłowych, powiedzielibyście Wy? Wrzesień. Ławki, nudne lekcje i... gramy w statki, kółko i krzyżyk, czasem warcaby czy inne znane wszystkim uczniakom gry.

Czemu nie przenieść tej relaksującej rozrywki na pecety? Gry, rzec można stare jak świat, w nowej, przyciągającej wzrok oprawie zostały wydane przez MarkSoft pod swojsko brzmiącym tytułem „Gry Tygryska". Wszak Tygrysy lubią brykać, więc mali i duzi mogą z błogością oddać się komputerowej grze w Domino, Chińczyka, poskakać jak żaby czy odświeżyć sprawność szybkiego reagowania w Labiryncie. W zestawie znajdziemy 10 popularnych gier, takich jak Pac-Man (nazywany tutaj Digger), Reversi, Okręty, Domino (tu: Memo), Warcaby (Damka) itp. Produkt jest rekomendowany wybitnie dzieciom (znajdziemy w pudełku kolorowanki dla tego właśnie odbiorcy), ale nie należy się tym sugerować. Koledzy w redakcji słyszeli, jak wykrzykuje: „Oj, jak ten niedźwiedź śmiesznie ziewa!", „Tygrys zakręcił się niczym diabeł tasmański!", a „gąsienica wpadła w murek!". Taki produkt nie jest więc tylko i wyłącznie dla młodszych graczy (co na to Jagd?). Co bardzo ułatwia życie, to fakt, że nie tu ma porozrzucanych pionków, niekompletnej talii obrazków czy mozolnego sprzątania po sobie. Czasami będziecie musieli postawić na spostrzegawczość, logikę, zapamiętywanie, w czym niezbędna jest umiejętność koncentracji. Ciekawa grafika i muzyczka uprzyjemnią czas każdemu, kto zechce się zmierzyć z komputerowym przeciwnikiem, a także sprawią, że zapomnimy o otaczającym nas świecie. „Gry Tygryska" są bardzo przyjemnym w odbiorze produktem. Można mu co prawda zarzucić pewną aintuicyjność interfejsu, ale mimo tego polecamy go najmłodszym! **MADA**





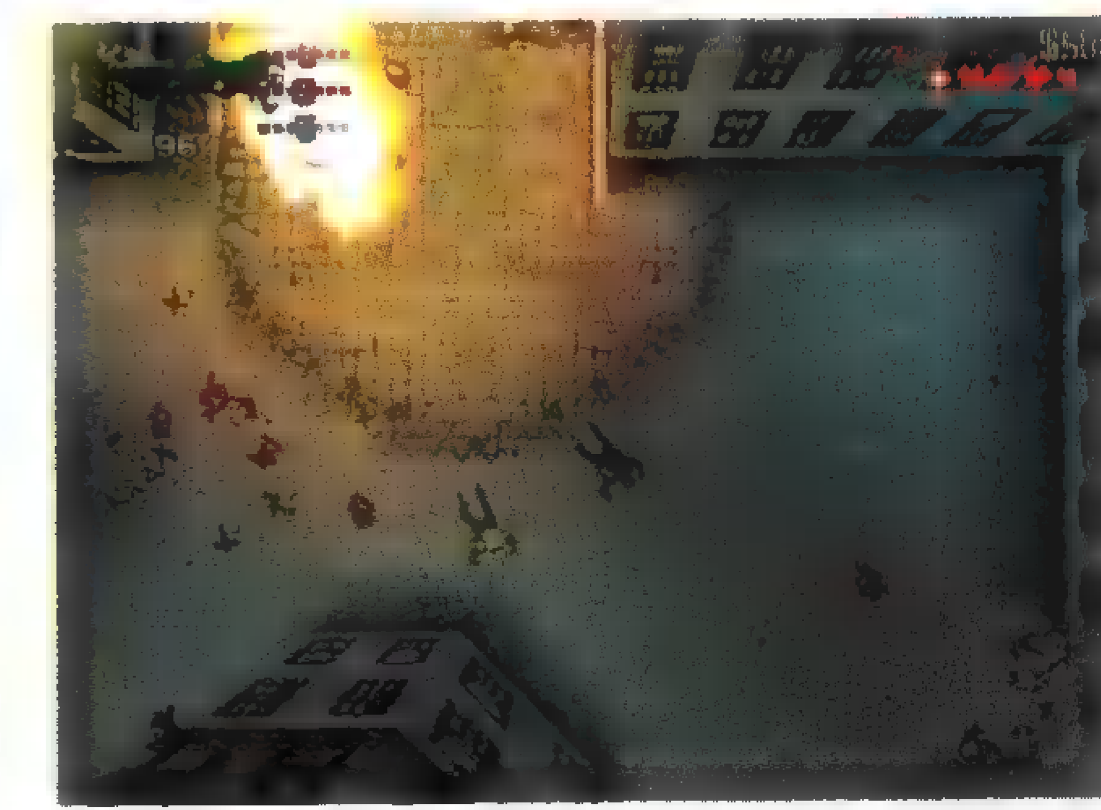


GTA 2 PL

- Wydawca: **Take 2**
- Producent: **Rock Star Games**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **Play-It**

Przebój sprzed dwóch lat znalazł wreszcie godną siebie oprawę i zaistniał na naszym rynku w wersji w pełni spolonizowanej.

Wreszcie! Jeśli nie pamiętacie już (ładnie to tak?) lub po prostu jesteście młodymi graczami bez większego doświadczenia, spieszę z wyjaśnieniami. Zadaniem uczestnika gry jest przetrwać w wielkiej metropolii, która rządzona jest przez sześć wielkich gangów, kontrolujących poszczególne dzielnice. Jako początkujący złodziej samochodów, gracz musi związać swój los z jednym z nich i spróbować przeżyć. „GTA" stała się dla wielu krytyków gier komputerowych sztandarowym dowodem oskarżenia o psucie młodego pokolenia. Mimo to (a może dlatego właśnie) gra sprzedała się wyśmienicie. Jej druga część rozwinęła wątki prezentowane poprzednio i dodawszy lepszą obsługę trybu multi-player, podbiła wszystkie platformy. Akcję gry możemy śledzić z widoku z góry, zaś prowadzony przez nas bohater kradnie i porywa auta, zawozi je do najbliższej meliny i szybko kasuje gotówkę. Zlecane przez telefon (niech żyją budki) zadania należy wykonać w danym czasie, zaś pętająca się wszędzie policja znakomicie utrudnia ich wykonanie. Na gracza czeka ponad 120 typów wozów, kilka gangów do skłócenia i wykorzystania, setki policjantów na ulicach miasta i... czarna koszulka w opakowaniu z grą. Polecamy tę grę każdemu maniakowi dobrej rozrywki, bowiem ilość ukrytych tutaj smaczków i złożoność gry nie pozwalają na jej zaszufladkowanie. Jedyny zarzut, jaki mam do wydawcy określę tak: „dlaczego u diaska tak późno?!" **JAGD 52**



ASTERIX & OBELIX KONTRA RZYMIANIE

Chyba nie muszę pisać o czym będzie traktował ten produkt, prawda? W końcu idziemy do Europy, nie?


Jedną z konkurencji jest serwowanie pieczeni w tempie Orient Expressu.

- Wydawca: **Cryo**
- Producent: **Cryo**
- Cena: **69.00**
- Dystrybucja: **CD-Projekt**

Bardzo bogata oferta CD-Projektu została teraz uzupełniona o dość interesujący produkt. Ponieważ niedawno na ekranach polskich kin gościł wspaniały film przypominający losy dzielnych Galów, z mesieur Depardieu w roli sympatycznego olbrzyma Obelixa, nic nie stało na przeszkodzie, by spróbować zrobić grę o tej tematyce.

Postacie wykreowane przez zdolnych francuskich komiksiarzy zaczęły żyć własnym bytem wiele lat temu. Osadzeni w czasach imperium rzymskiego, mieszkańcy małej galijskiej wioski stawiają jako jedyni zacięty opór rzymskim kohortom pragnącym rozciągnąć zwierzchnictwo Wiecznego Miasta nad tą krainą. Wśród obrońców prym wiodą dwaj przyjaciele - maleńki, lecz piekielnie bystry Asterix i jego przyjaciel, silny niczym tur Obelix, którego IQ nie predestynowałoby do członkostwa w mensie. Wspierani przez starego druida przyjaciele, dzięki magicznemu napojowi siły mogą śmiać się prosto w nos zirytowanemu ich postępowaniem Cezarowi. Prezentowana gra nie daje nam jednak szansy pobawienia się losami bohaterów z perspektywy przygodówki czy gry akcji. Ta gra zręcznościowa przeznaczona dla najmłodszego odbiorcy wykorzystuje losy obu herosów jako pretekst do dobrej zabawy. Na początku możemy wybrać postać, którą zechcemy prowadzić podczas gry i... zaczyna się prawdziwa jazda! Musimy przejść kilkanaście zręcznościowych zadań, by móc cieszyć się z odzyskanej na stałe wolności plemienia. Mamy tutaj rzucanie rybą, niszczenie głazów miotanych przez rzymskie katapulty, serwowanie na stoły wyrzucanych z kuchni pieczonych prosiaków, pogoń za legionistami po lesie... Każda z postaci ma kilka takich zadań do wykonania, przez co gra szybko się nie nudzi. Całość zmagań umieszczono w bardzo charakterystycznych borach galijskich, otoczonych częstokołami wsiach czy obozach rzymskich. Aby odpowiednio oddać klimat komiksu, całe środowisko umieszczono w enginie 3D, który generuje postać sterowanego przez gracza bohatera i jego przeciwników. Tła i zabudowania są płaskimi bitmapami, przez co gra nie jest pamięciożerna, lecz odbija się to na odbiorze produktu. Obelix czy Asterix mają ściśle wytyczone marszruty, więc nie grozi nam wejście na któryś z obiektów, lecz za to jesteśmy na stałe uwiązani do określonej ścieżki. Dla maluchów będzie to sporym ułatwieniem, ale nieco starszy gracz nie zachwyci się tym rozwiązaniem. Jedną z zalet gry jest zachęcenie nabywcy do odwiedzenia kina czy wypożyczalni. Przerywniki między poszczególnymi zadaniami są fragmentami filmu (w polskiej wersji!), co wspaniale buduje nastrój. Warto dodać, iż produkt ten został w pełni spolonizowany, a swego głosu użyczył m.in. fenomenalny Wiktor Zborowski. Produkt wart obejrzenia!

SICARII

HARDWARE

CO W SPRZĘCIE PISZCZY. HARDWARE'OWY PRZEGLĄD RYNKU

WAKACJE BEZ PECETA

NOWOŚCI

■ Compaq stworzy do roku 2001 najpotężniejszy komputer na świecie. Zamówienie przyszło od amerykańskiej National Science Fundation. Supermaszyna ma zająć się prognozowaniem meteorologicznym w skali całego świata. Jaka będzie jej moc? Dość powiedzieć, że sercem tej maszyny będzie 2728 procesorów IBM, każdy taktowany zegarem 1,1 GHz. Chcę zobaczyć ten cooler!

■ Iwill USA Corporation przełamało barierę niemożliwego. Firma ta, jako pierwsza na świecie stworzyła płytę główną obsługującą pamięci typu DDR.

■ S3 ogłosiła zamknięcie działu zajmującego się nowymi kośćmi graficznymi. Firma przechodzi reprofilizację i zamierza silnie zaatakować rynek usług internetowych. Umarł król...

Nie samym PeCetem człowiek żyje. Zwłaszcza jeśli zamierza poleżeć na plaży i zapomnieć o monotonnym szumie „coolera".

■ Producent: **Radica**
■ Dystrybucja: **Manta**
■ Cena: **Tel. (022) 643-54-20**

Dla wielu z Was będzie to materiał wspomnieniowy, ale ja jeszcze leżę na piaszczystej plaży i wypoczywam. Znaczy się... pracuję! Gry komputerowe, a właściwie elektroniczne, dziś kojarzą się nam wyłącznie z PeCetami. Tak naprawdę, to kariera „elektronicznej rozrywki" zaczęła się bardzo dawno temu, wystarczy wspomnieć słynne ruskie „jajka" z „Wilkiem i Zającem".

Były to wyjątkowo prymitywne zabawki, gdzie na malutkim, ciekłokrystalicznym ekranie, należało unikać na przykład spadających kamieni. Cała animacja to pięć wizerunków bohatera w pięciu miejscach ekranu. Myślałem, że to wszystko odeszło w niepamięć... a tu niespodziankę sprawiła firma Manta, dystrybutor firmy RADICA. Na rynku pojawiły się gry „przenośne", w założeniu podobne do tamtych, ale oczywiście o obecnej technologii. Na początek do testów dostaliśmy trzy produkty. **„Virtual Racing"** to nic innego, jak wyścigi samochodowe. Zabawka posiada duży, czarno-biały wyświetlacz. Kształtem przypomina kierownicę... i zupełnie słusznie, bowiem pojazdem kierujemy nie za pomocą klawiszy, tylko kółka (spójrz na fotkę). Absolutnym rarytasem jest skrzynia biegów (a nie jak zazwyczaj klawisze góra/dół). Rozmieszczenie klawiszy czyni VR grę dostępną dla prawo- i leworęcznych. Nie wolno mi pominąć także faktu, że w przypadku kolizji urządzenie trzęsie nam się w łapach. Zabawa jest przednia, tylko w autobusie lepiej wyłączyć dźwięk.





Kolejnym produktem firmy RADICA jest **„Sport Bass Fishin"**. Wcielamy się tu w rybaka mającego do dyspozycji: osiemnaście przynęt, trzy jeziora, czysta/brudna woda (a gdzie piwo?), a także wybór pory dnia i pogody. Zarzuca się jak wędką, ma poręczny kołowrotek i oczywiście trzęsie (jak ryba da się nabrać na naszego robaka). W zapale łowienia trzeba uważać aby kogoś nie palnąć wymachując „wędką". Ostatnim dzisiaj tytułem jest **„Cyball Parasight"**. Jest to gierka w kształcie oka (patrz zdjątko), do przyłożenia sobie do... hmm... oka. Kierujęmy stateczkiem, którego zadaniem jest niszczyć pasożyty atakujące nasze oczęta. Gierka w stylu „Space Invaders", równie emocjonująca i z kolorową graficzką! Tak więc możemy cieszyć oko i ucho (dźwięk nieźle dobrany).



Podsumowując: znakomita zabawa i do tego przenośna. Możemy grać na plaży, w autobusie, w domu, na randce (no, dobra - po randce). Porządnie wykonana - porządna zabawa! Ciąg dalszy wkrótce!

HISZPAŃSKA INKWIZYCJA

RADICA: KONKURS!!!

UWAGA! Jeśli chcesz zostać szczęśliwym posiadaczem opisywanych zabawek, przyślij swoje spostrzeżenia odnośnie opisywania taki gadżetów w dziale hardware'owym, a weźmiesz udział w losowaniu. Mile będzie widziana ocena i uwagi dotyczące innych działów „Gier Komputerowych". Co chcielibyście na naszych łamach zmienić, ulepszyć, poprawić? Czekamy na Wasze propozycje do końca września. Listy należy przesyłać na adres redakcji: Gry Komputerowe, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa lub na adres e-mail gk@cgs.com.pl z dopiskiem RADICA.

GEFORCE 2 GTS

Kilka numerów temu mogliście poznać o pierwsze wieści dotyczące najnowszej kości nVidii - GeForce2 GTS. Dziś pora na test.

■ Producent: **Creative Labs**
■ Cena: **Cena: ok. 1600**



Producentów kart opartych na tym układzie jest bardzo wielu, zaś karty często są do siebie łudząco podobne, zarówno pod względem wykonania, ceny, jak i osiągów. Dziś wzięliśmy na warsztat najnowsze „dziecko" firmy Creative Labs, którego pełna nazwa brzmi: 3D Blaster Annihilator 2 GTS. Ma on na pokładzie 32 MB RAM i jako serce układ Nvidii.

Test ten nie ma na celu udowodnienia wyższości karty tej firmy nad innymi, a jedynie sprawdzenie w „praniu", jak sprawuje się najnowsza kość nVidii. Przyznam się szczerze, że od dawna miałem chrapkę na kartę z tym chipem - poprzednio posiadałem Voodoo 3 2000, więc po przejściu na taką „maszynę" spodziewałem się bardzo wiele. Tym bardziej, że karta kosztowała mnie nie mało. Zacznijmy od tego, co dostajemy w pudełku: karta, gruba instrukcja w wielu językach, dodatkowa instrukcja w języku polskim, trzy CD-romy (sterowniki, dema nVidii, gra „Rage Rally") i... tyle. Instalacja zarówno w komputerze, jak i potem w systemie przebiegła bezproblemowo, przez co karta po kilkunastu minutach była gotowa do testów. Pograłem trochę, potestowałem i... nieco się rozczarowałem. Po pierwsze, wyniki testów dowodzą niezbicie jednej rzeczy: to kość z dużym potencjałem, który jednak ujawni się w momencie, gdy ukażą się gry i aplikacje zoptymalizowane pod jej kontem. Liczba gier, która w tej chwili DOBRZE wykorzystuje T&L jest skromna, sterowniki do karty w dalszym ciągu nie są dobrze napisane (kolejne ich wersje ukazują się co jakieś dwa tygodnie, więc ciągle są optymalizowane), dlatego na prawdziwy pokaz mocy będę musiał jeszcze zaczekać. Podejrzewam też, że niższe osiągi mogły wynikać z mojego konfigu: PIII 733 Mhz, 128 MB Ram, płyta Abit BE6-II. Szczególnie mam na myśli tryb AGP x2, który staje się wąskim gardłem dla ilości danych przesyłanych przez kartę. Pozostaje więc odwieczne pytanie: kupić, czy nie? Powiem tak: jeśli masz spory zapas gotówki, to warto zaopatrzyć się w tę kartę, jest szybsza od zwykłego GeForce'a. Jeśli masz mniej zasobny portfel, to wstrzymaj się z zakupem - niedługo ma pojawić się wersja MX, która będzie oferować podobne możliwości, za dużo niższą cenę. Warto też poczekać, aż na rynku będzie więcej gier wykorzystujących moc drzemiącą w karcie, oraz gdy nVidia dopracuje wreszcie sterowniki. **BARON JACK**

3DMARK2000

Rozdzielczość:	1024x768	1024x768
Paleta:	32-bit	16-bit
Z-buffering:	24-bit	16-bit
Paleta tekstur:	32-bit	32-bit
Buffering:	Triple	Triple
V-sync:	off	off
WYNIK:	4506 punktów	6016 punktów
Helicopter Low detail:	89,6 FPS	118,8 FPS
Helicopter Medium detail:	64,4 FPS	87,5 FPS
Helicopter High detail:	32,4 FPS	47,6 FPS
Adventure L.D.:	90,4 FPS	142,1 FPS
Adventure M.D.:	60,9 FPS	66,2 FPS

NOWOŚCI

■ Szacuje się, że za pięć lat DVD całkowicie wyprze z obiegu bardzo już leciwy system VHS. Magnetowidy przestały się rozwijać już kilka lat, temu i dopiero wprowadzenie nowego nośnika (czyli DVD) zmieniło tę skostniałą sytuację.

■ „Tylko" 1495 dolarów trzeba wydać by stać się posiadaczem najmniejszego na świecie komputera klasy PC. Jest to urządzenie z prockiem 486SX/66 (made in AMD) i dyskiem twardym IBM 340 MB. Całość ma gabaryty pudełka zapałek. Czy ktoś wie gdzie jest Q?

■ Tajlandia jako pierwszy chyba kraj na świecie zamierza wprowadzić budki telefoniczne z dostępem do Internetu. Będzie więc można pograć, pochatować, czy też zapoznać się z najnowszymi wiadomościami ze świata. Na razie co prawda tylko na Formozie.

■ Naukowcy z Laboratorium Bella i California Institute stworzyli nowy rodzaj kompresji danych opisującej obiekty trójwymiarowe. Wszystko wskazuje na to, że nowe rozwiązanie może w najbliższym czasie zrewolucjonizować rynek rozrywki multimedialnej.

■ Amerykańska poczta (w jak najbardziej klasycznym tego słowa znaczeniu) wprowadza dla swych klientów zupełnie nową usługę. Każdy posiadający stałe zameldowanie Amerykanin może skorzystać z oferty założenia mu skrzynki meilowej przez narodowego giganta. US Mail chyba zamierza stworzyć dublet dla metalowych skrzynek na drzwiach domostw. A wszystko za... darmochę! Piękna nasza Polska cała, piękna, żyzna i... wystarczy.

QUAKE III ARENA

Rozdzielczość:	1024x768	1024x768	800x600	800x600
Paleta kolorów:	32-bit	16-bit	32-bit	16-bit
Tekstury:	32-bit	16-bit	32-bit	16-bit
Dźwięk:	High Qualitty	High Qualitty	High Qualitty	High Qualitty
Liczba detali:	Max	Max	Max	Max
WYNIK:	26,8 FPS	51,2 FPS	49,8 FPS	77,2 FPS

LEXMARK Z52

Miesiąc temu przedstawiłem Wam skromniejsze modele drukarek firmy Lexmark. Teraz czas na Mistrza.

- Producent: **Lexmark**
- Dystrybucja: **AB S.A.**
- Cena: **949 zł. z VAT**



Wielkim atutem prezentowanego dzisiaj modelu drukarki jest maksymalna rozdzielczość, z jaką może pracować. Uwaga, Panowie, czapki z głów - 2400x1200 punktów na cal! Dzięki zastosowaniu nowych zbiorników z atramentem produkowanych w technologii high-yield, uzyskane na papierze efekty jako żywo przypominają wydruki z drukarek laserowych. Równie korzystnie wypada cena drukowanej strony, która przy zaplanowanej miesięcznej „przeróbce" rzędu 2000 kopii, oscyluje w granicach 8 groszy za wydruk! Prezentowany model jest dość szybki - 15 stron tekstowych w trybie czarno-białym i połowę mniej w kolorowym, jest wynikiem naprawdę niezłym. Plusem urządzenia jest możliwość podłączenia go przez port USB do Macintosha, zaś ludzie ceniący własne nerwy mogą ją wybrać również z powodu dość niskiego poziomu hałasu (zaledwie 43 decybele). Drukarka obsługuje wszystkie formaty od A4 „w dół" i podczas ponad dwutygodniowych testów, nasz hardcore'owy zespół niszczycieli wszelakiego sprzętu nie dał jej rady. Oczywiście nie doszliśmy do etapu młotków i crashtestu, ale nie było to chyba potrzebne. Jedynymi dającymi się zauważyć wadami urządzenia są jego dość duże wymiary (przez co zajmuje sporą część biurka) i potęgująca się głośność pracy. Plusem za to są: możliwość skorzystania z dobrodziejstw sieci, złącza USB i spora wydajność urządzenia. Polecamy Lexmarka Z52 ludziom ceniącym wygodę i posiadającym odpowiednie zasoby pieniężne, ale którzy z różnych przyczyn nie chcą się „przesiąść" na drukarki laserowe.

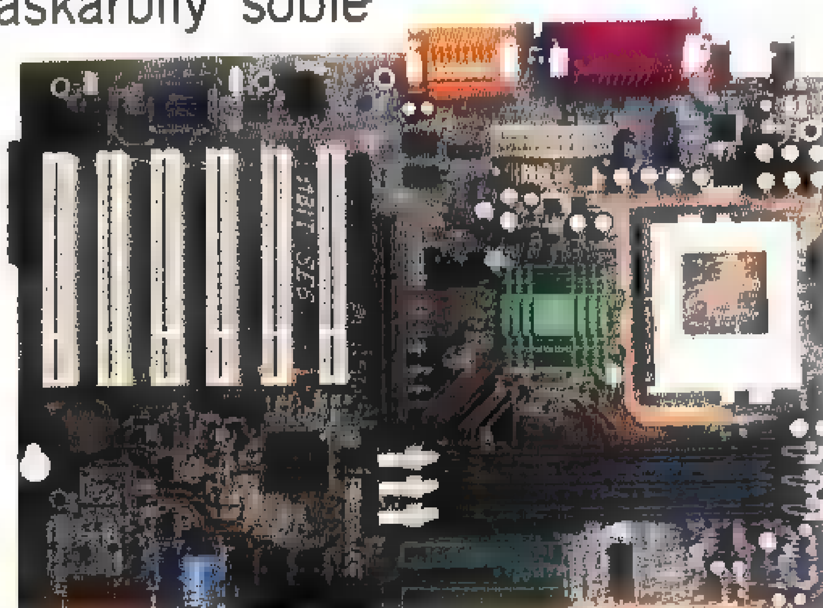
SICARII

ABIT SE6

W naszym kąciku melomana! Tym razem koncert na pełnokrwistego Pentium III i subtelnego Abita SE6.

- Producent: **Abit**
- Dystrybucja: **BIOS**
- Cena: **Tel. (022) 6684260**

Oto kolejna płyta główna w naszym nieustającym pokazie najnowszych osiągnięć „płytowych". Tym razem przypomnimy sobie osiągnięcia pewnego tajwańskiego potentata, którego produkty znane są z porządnego poziomu wykonania i zaskarbiły sobie łaski klientów bezawaryjną pracą. Przed nami najnowsze dziecko Abita - płyta główna SE6! Jej największym atutem jest zastosowanie nowego chipsetu głównego Intela - I815E. Układ ten jest bardzo nowoczesny i pozwala na umieszczenie na płycie procesorów serii PIII od 500 do 1 GHz oraz Celeronów, od 300 do 733 MHz. Płyta także dysponuje sporym zapasem mocy, gdyż konstruktorzy z Abita stwierdzili najwyraźniej, że Intel na 1 GHz się nie zatrzyma. Rrocek (zewnętrzny zegar) może być taktowany z częstotliwością od 66 do 133 MHz. Slot AGP umieszczony na płycie funkcjonuje z prędkości x1, x2 i x4. Na pokładzie znajduje się także dopałka 3D, z czterema megabajtami podręcznej pamięci, zaś jeśli dodam, że znaleźć jeszcze można tutaj kartę dźwiękową, to wiecie już najgorsze. Oto kolejny produkt z cyklu all-in-one! Sytuację ratuje umieszczenie wolnego slotu AGP i sześciu PCI, dzięki czemu możemy zamontować potrzebne nam komponenty, zapominając o tych, które producent łaskawie nam przygotował. Płyty nie polecamy jako podstawy pod poważny serwer lub stanowisko pracy grafika, gdyż 512 MB RAM-u, to niebezpieczna granica dla zawodowców. Gracze powinni być za to usatysfakcjonowani, gdyż SE6 jest solidną podstawą pod rozwój ich kompa - slot PGA370 pod procesor gwarantuje w miarę bezpieczne spędzenie kilkunastu najbliższych miesięcy z błogą świadomością rozwoju.



JAGD 52

NOWOŚCI

- O tym, że mania wielkich prędkości nie ominęła żadnej platformy może świadczyć fakt, iż Szwedzi próbować będą przetaktować klasycznego Maca G4. Ich celem ma być osiągnięcie 1,2 GHz, choć ludzie zajmujący się procesorem wykorzystanym przez Apple, poddają w wątpliwość możliwość dokonania takiego „overclockingu".

- Pentagon się skarży. Na hakerów rzecz jasna, którzy do 4 lipca tego roku próbowali już ponad czternaście tysięcy razy dostać się do zaszyfrowanych danych armii USA. Jak z tego wynika ubiegłoroczny rekord (22 tysiące) może zostać pobity!

- S3 zamierza nie tylko wycofać się z produkcji akceleratorów graficznych, ale także... pozostawi działkę dźwiękową. Karty made in Diamond nie będą więc miały młodszego rodzeństwa. Na otarcie łez został nam tylko poręczny RIO.

- Olimpiada w Sydney będzie miała swoich komputerowych widzów. Firma Axient zamierza wraz z NBC otworzyć serwis internetowy poświęcony tym zacnym zmaganiom, a w nim znajdą się bezpośrednie przekazy z zawodów. Jedynym minusem tej radosnej wieści jest fakt, że z powodu ograniczeń prawnych Olimpiadę w Sieci obejrzeć będą mogli tylko mieszkańcy USA.

- Quicksilver Technology pracuje nad rewolucyjnym układem. Rdzeń opracowywanej jednostki ma ulegać w trakcie pracy modyfikacjom narzucanym przez charakter wykonywanego zadania. Struktura logiczna urządzenia będzie mogła przechodzić do miliona zmian w ciągu sekundy. Owocem tego eksperymentu ma być stworzenie maksymalnie wydajnej jednostki głównej. Życzymy szczęścia.

- Od roku 2001 firma AMD będzie produkowała procesory Athlon Ultra wyposażone w nowe jądro o kodowej nazwie Mustang. Ma ono być wykonane w technologii 0,13 mikrona.

PORADY & TIPSY

OTO NASZA REDAKCJA RUSZA NA ODSIECZ CZYTELNIKOM

■ RECENZJA GK #7/2000 ■ WERDYKT 88%

MDK 2



Akcja gry toczy się dwie minuty po zakończeniu części I.

Tym razem będziesz mógł sterować trzema różnymi postaciami. Niestety nie można ich wybrać na początku gry. W poszczególnych levelach będziesz sterował inną postacią. Istnieje tylko możliwość wyboru bohatera w levelu 10, jednak jest on najkrótszy ze wszystkich.

LEVEL 1

THE JIM DANDY EARTH ORBIT, 8:59AM

KURT

Po zaplanowanym, ale nie do końca kontrolowanym wyskoku ze statku, rozpoczniesz stosunkowo niebezpieczny lot nurkowy w dół, w kierunku ziemi. Od razu zauważysz, że spadasz w kierunku jakiejś dość groźnie wyglądającej maszyny, drążącej powierzchnię planety. Jest to minecrawler, z którego po chwili nadleci do Ciebie grad pocisków i rakiet. Twoim zadaniem jest unikanie ich i bezpieczne dotarcie do celu, którym jest wnętrze maszyny. Jeżeli podczas lotu zostaniesz trafiony - zaczniesz poziom od początku. Po wylądowaniu strzel ze snajpera do niebieskiej kulki, znajdującej się naprzeciwko Ciebie. Gdy przejdziesz do następnego pomieszczenia, zobaczysz Obcego, trzymającego „lizaka" ze spiralnym wzorem. Musisz go zestrzelić, jednak Obcego ochrania rodzaj osłony. Użyj snajpera. Zobaczysz, że w osłonie jest otwór, przez który zestrzelisz „lizaka". Po trafieniu go osłona zniknie, a Ty będziesz mógł przejść do następnego pomieszczenia. Po dotarciu zeskocz na dół. Grasuje tu kilka potworów, a kolejne wychodzą z dziwnego urządzenia znajdującego się w głębi. Najpierw zniszcz urządzenie, a później zajmij się potworami. Teraz za pomocą snajpera strzel w niebieską kulę unoszącą się pod półką. Po celnym strzale zniknie osłona na pokładzie pierwszym. Dostaniesz się do niego za pomocą dmuchawy. Wejdź na nią i prawym przyciskiem myszy uaktywnij „spadochron", a wiatr uniesie Cię do góry. W tunelu zniszcz snajperem laserowe działka, podczepione pod sufit. Korytarz doprowadzi Cię do kolejnego pomieszczenia, w którym po lewej stronie zobaczysz podwyższenie, a na nim kolumnę. Pójdź tam i strzel do niebieskiej kulki umieszczonej w otworze kolumny. W kolejnym pomieszczeniu znajdziesz energię i kilka przedmiotów, ułożonych po lewej i po prawej stronie na podwyższeniu. W następnym pomieszczeniu znajduje się sześć kul. Zestrzelenie ich uaktywni wentylator, którym wyjdziesz na powierzchnię. Zaraz po wydostaniu się na zewnątrz zaatakują Cię statki Obcych. Nie daj się zrzucić z platformy! Rozejrzyj się dokładnie; zobaczysz kolejną platformę, a na niej kopulastą osłonę z otworem na szczycie. Za pomocą Mortara wrzuć pocisk do wnętrza osłony przez otwór na górze. Gdy pocisk wpadnie do środka - eksploduje, a osłona rozsypie się w drobny mak. Przeleć na ową platformę wykorzystując swój „spadochron". Powtórz wszystkie te czynności względem kolejnych dwóch platform. Na czwartej platformie, po prawej stronie znajduje się wejście do tunelu, prowadzącego na ostatnią platformę. Po obejrzeniu filmiku zniszcz maszynę na wprost Ciebie. Wystarczy, że strzelisz snajperem w kulę umieszczoną w centrum maszyny. Gdy się przebuduje, strzel ponownie w kule ulokowane w tym samym miejscu, co pierwsza.

Po ponownym przebudowaniu się, strzel kilka razy w gościa siedzącego za sterami. Gdy wyskoczy z kabiny, będziesz zmuszony się go pozbyć.

PORADY

1. Przy dużej liczbie przeciwników korzystaj ze strejfów.
2. Będąc Kurtem nie skacz, jeżeli nie masz pewności, co znajduje się pod Tobą - możesz nie wrócić.
3. Zapisuj często grę.
4. Będąc Maxem, używaj zawsze czterech broni jednocześnie. Nie zawsze wiesz, co może Cię spotkać w następnym pomieszczeniu..

LEVEL 2

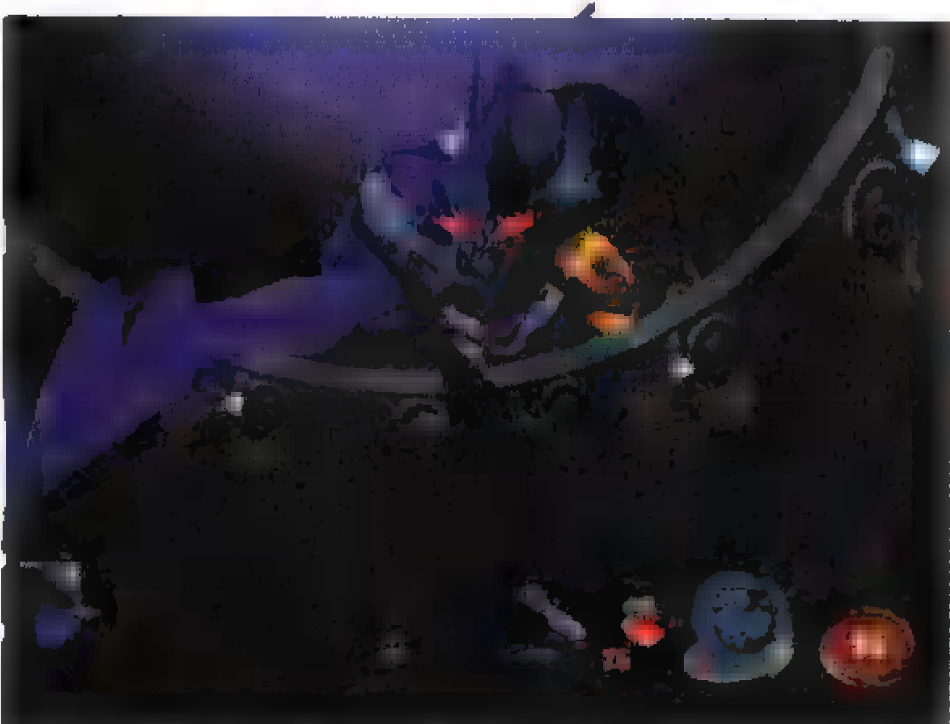
ALIEN ORBITER, EARTH ORBIT 10:10AM

MAX

Po rozbiciu się pozbieraj broń rozrzuconą wokół Ciebie. Będziesz mógł teraz używać czterech „zabawek" jednocześnie. Miejsce, w którym się znajdujesz, sprawia złudzenie zamkniętego z każdej strony, bez jakiegokolwiek wyjścia. Zacznij jednak strzelać w ściany wokół siebie, a trafisz na taką, którą da się zniszczyć. Ukaże się wskaźnik „energii" owej ściany i pozostanie Ci tylko strzelać w nią do momentu, kiedy rozsypie się w gruz. W pomieszczeniu za zniszczoną









ścianą znajdziesz shotguna; weź go i strzel w czerwoną żarówkę przy drzwiach. Teraz wróć do pomieszczenia, w którym zacząłeś jatkę i zniszcz ścianę przy wraku Twojego statku. Z następnego pomieszczenia zabierz dwa uzi i dwie baterie: CAR i AA. Idź dalej korytarzem, po drodze natkniesz się na dużą grupę Obcych i kilka działek umieszczonych pod sufitem. Staraj się jak najszybciej dostać na koniec tunelu, nie angażując się zbytnio w likwidowanie Obcych. Ich braki uzupełniane są nowymi egzemplarzami i próba wyplenienia wszystkich jest bezsensowna. Na końcu tunelu znajduje się olbrzymi plac. Gdy tylko na niego wejdziesz, skieruj się w prawo w kierunku znaku zapytania. Podejdź do drzwi, a dostaniesz energię. Pokręć się trochę po placu; zbierz broń, a następnie rozwal inkubatory. Teraz podejdź do drzwi i przejdź przez nie. Dojdziesz do rozwidlenia korytarza, gdzie znajdziesz jet pack oraz dwie baterie AA. Końce obydwu korytarzy wieńczą drzwi, za którymi schowana jest energia. Teraz wróć do kuli, którą widziałeś przy rozwidleniu tunelu. Używając jet packa poleć do góry w kierunku włazu, który otworzy się, gdy zniszczysz wszystkie działka wokół niego. Wyżej znajduje się jeszcze kilka włazów, które musisz przejść w ten sam sposób. Kontroluj wskaźnik paliwa w jet packu, w razie konieczności uzupełnisz paliwo podchodząc do kuli przy rozwidleniu. Ponad ostatnim włazem unosi się platforma, na którą musisz wlecieć. Wokół platformy znajdują się cztery półki, a na jednej z nich natkniesz się na kolejną kulę do ładowania jet packa. Teraz czeka Cię kolejna seria włazów. Po przejściu ostatniego z nich zauważysz zielone i szare drzwi. Najpierw podejdź do szarych, przy których widnieje znak zapytania. Uaktywnisz drzwi zielone, przez które będziesz mógł teraz przejść. Za nimi znajduje się tunel prowadzący do pomieszczenia z zawieszonymi w powietrzu platformami. Musisz dzięki nim dostać się na samą górę, aż zobaczysz kulę ładującą jet pack. Zawieszona jest w pewnej odległości od najwyższej platformy. Musisz skoczyć w jej kierunku. Jet pack naładuje się tylko troszeczkę i gdy zaczniesz opadać, dodaj gazu, aby się nieco wzbić do góry. W ten sposób naładuj jet pack do pełna, po czym spokojnie odleć do góry. Dotrzesz do włazów, takich jak te, które widziałeś wcześniej. Za pierwszym z nich będzie kula do ładowania jet packa i cztery działka. Musisz manewrować tak, aby w powietrzu zniszczyć lasery, a jednocześnie ładować jet pack. Po przejściu pierwszego, czeka Cię jeszcze kilka następnych włazów, które musisz przebyć w ten sam sposób. Gdy uporasz się z nimi i dotrzesz na samą górę, skieruj się do ciemnych drzwi. Na końcu korytarza zobaczysz zawieszoną w powietrzu, obracającą się w różnych kierunkach kulę, którą masz zniszczyć. Aby to zrobić, zestrzel wszystkie zielone „światełka", a potem kieruj w nią.

LEVEL 3

JIM DANDY, EARTH ORBIT 10:42AM

DR. HAWKINS

Zabierz rzeczy znajdujące się w lodówce, na barku oraz na regale kuchennym i wyjdź stąd. Dotrzesz do pomieszczenia z trzema drzwiami, podejdź do tych po lewej stronie i przejdź przez nie. Z pokoju, w którym się znajdziesz zabierz tylko taśmę klejącą i wyjdź z niego. Teraz skręć jeszcze raz w lewo. Idź do pomieszczenia za drzwiami - WC i wejdź do kabiny. Zabierz rury, suszarkę do rąk i koszulę z umywalki. Z inwentarza wybierz teraz rury i suszarkę i wciśnij lewy przycisk myszy. Będziesz teraz dysponował nowym rodzajem „broni". Wyjdź z WC i skieruj się do ostatniego pomieszczenia. Za pomocą nowo skonstruowanej broni zagoń Obcych na przeciwległy koniec komnaty. Znajduje się tam wielka, mięsożerna roślina, która po kolei zeżre Obcych. Po skonsumowaniu ostatniego z Ob-

BROŃ I EKWIPUNEK KURTA

GRANATY
Zwykłe granaty. Nie są potężną bronią. Im wyższy kąt rzutu, tym dalej poleci granat. Zbyt blisko zrzucony, zrani Cię.

BLACK HOLE GRENADES
Specyficzne i znacznie lepsze od zwykłych granaty. Użycie ich spowoduje zwolnienie akcji gry na kilka sekund. W tym czasie otworzy się „czarna dziura" wsysająca wszystko, co znajduje się w pobliżu, a następnie eksploduje.

SUPER CHAINGUN
Jest to „upgrade" podstawowej broni maszynowej, w którą jest wyposażony Kurt. Jest bardziej efektywny niż wersja podstawowa, jednak limit pocisków ograniczony jest do 500. Dlatego, najlepiej używać go tylko w przypadku, kiedy okaże się naprawdę niezbędny.

LASER CHAINGUN
Potężniejszy niż Super Chaingun, jednak mniej celny. Najlepiej wykorzystywać go do dużych celów lub grupy Obcych.

DUMMY DECOY
Użycie tego przedmiotu w pobliżu Obcych powoduje, że wszyscy zamiast atakować Cię interesują się dmuchaną lalą.

CLOAK
Zastosowanie tego przedmiotu spowoduje, iż Kurt stanie się niewidzialny dla Obcych, a co za tym idzie, będzie mógł się im wymknąć niezauważony. Użyj go tylko wtedy, gdy będziesz naprawdę potrzebował.

APPLES I MEAT
Energia dla Kurta. Apple uzupełni energię do 25, a Meat o 50 punktów. Górna granica punktów energii to 100.

RODZAJE POCISKÓW DO SNAJPERKI

SNIPER BULLET
Standardowe pociski do snajpera, ich ilość jest nielimitowana.

HOMING BULLET
Pociski śledzące cel. Mogą „zwariować", o ile w pobliżu znajduje się zbyt duża liczba Obcych.

SNIPER MORTAR
Pociski moździerzowe o łukowej trajektorii lotu. Eksplodują po chwili od wystrzału.

SNIPER BRENADE
Trajektorie lotu takie jak w przypadku zwykłego pocisku, jednak eksplodują jak granaty - po uderzeniu w cel.

BOUNCING BULLET
Pociski przeznaczone do trafień z rykoszetu.

SNIPER SHIELD
Przez krótki moment chroni Cię przed zranieniem. Gdy zastosujesz go podczas strzelania ze snajpera, wokół Ciebie tworzy się osłona.



cych roślinka przemówi do Ciebie w krótkiej animacji, a następnie otworzą się drzwi do windy. Po wyjściu z windy skocz na dół na szynę przy wycieku z pękniętej rury. Użyj taśmy klejącej na dziurze, aby zatamować wyciek. Zeskocz na dół i zabierz kabel przymocowany do rury. Teraz za pomocą kabla i rur z Twojego inwentarza stwórz drabinę, a następnie użyj jej na zaznaczonym krzyżykiem punkcie na podłodze. Po wspięciu się na górę wejdź do szybu wentylacyjnego po prawej stronie. Po wyjściu z niego posłuż się drabiną, skręć w lewo i wejdź do następnego szybu. Gdy się z niego wydostaniesz, zastosuj toster i chleb tostowy jako broni. Zabij Obcych, a następnie, po wystających szynach, przeskakując z jednej na drugą, dostań się do szybu na samej górze. Po przejściu go zeskocz na szynę pod Tobą, na końcu której znajduje się kolejny szyb. Dostaniesz się nim do pomieszczenia z windą. Ponownie skacząc z szyny na szynę uzyskasz dostęp do windy. Z windy zeskocz na rurę, którą dotrzesz do tunelu. Po wyjściu z tunelu idź w lewo, aż dojdziesz do miejsca oznaczonego iXem. Użyj tam drabiny. Gdy znajdziesz się na szynie, gdzie nie będzie iXa, zeskocz na dół. Jest tam następny tunel. W pomieszczeniu na dole skręć w prawo, do windy, którą dostaniesz się na górę. Z pomieszczenia sąsiedniego zabierz zapalniczkę i akwarium z rybką. Podejdź do kraty w podłodze i wpuść tam rybę. Przez pewien czas będziesz sterował ową rybką, aż do momentu, kiedy znajdziesz przycisk otwierający drzwi. Teraz, znów jako Dr. Hawkins idź do nowo otwartych drzwi. W pokoju za nimi skorzystaj z windy. W pokoju na górze, na lewej ścianie, znajduje się duża dźwignia. Przełączenie jej otworzy śluzę. Załóż szybko na głowę puste akwarium. Zaraz potem otrzymasz magnes, który będziesz musiał użyć razem z klejącą taśmą. Teraz, z magnesem przymocowanym do nogi przejdź do drzwi naprzeciwko śluzy. Dojdziesz do windy, którą zjedziesz na dół. Na dole przełącz dwie dźwignie i zabij Szefa.

MISJA 4

ALIEN ORBITER, EARTH ORBIT 11:50AM

KURT

Rozwal czerwoną żarówkę przy drzwiach. Zbij szybę i wyjdź na zewnątrz. Kieruj się w stronę tunelu, który zlokalizowany jest naprzeciwko Ciebie. Zeskocz na dół i rozwal wszystkich, których napotkasz na swojej drodze. Gdy to zrobisz, zobaczysz w podłodze niebieską kulkę. Strzel do niej ze snajpera. Wejdź teraz do pomieszczenia obok i zestrzel wszystkie latające kule. Na końcu drogi znajduje się wiatrak, a pod nim kolejna niebieska kula. Strzel w nią i wskocz na wiatrak, który uniesie Cię do góry. Znajdują się tam cztery kule, które musisz zestrzelić. Kiedy już tego dokonasz, pojawią się platformy, po których będziesz musiał dotrzeć do wiatraka. Zrób to szybko, ponieważ platformy po chwili znikną. Stojąc na wiatraku strzel do kulki położonej najbliżej wiatraka. Nad trafioną kulką znowu pojawi się platforma. Wskocz na nią, odwróć się, strzel w kulę pod wiatrakiem i wskocz z powrotem na wiatrak. Gdy dostaniesz się na ostatnią platformę, idź do drzwi znajdujących się na niej. Na końcu drogi natkniesz się na trzy niebieskie kulki poruszające się w górę i w dół. Przeleć na drugą stronę do niebieskiej wnęki. Teraz masz dostać się na samą górę i aby to zrobić, musisz wykorzystać kule. Strzel w tę najbliżej Ciebie. Gdy strzelisz, kula zatrzyma się, następny strzał wprawi kulę ponownie w ruch. Strzelając, zatrzymaj kule tak, aby tworzyły coś w rodzaju schodów. Jeżeli zatrzymałeś je na odpowiedniej wysokości to bez problemów dostaniesz się do wnęk. Gdy znajdziesz się na górze, wejdź do tunelu. Znajdują się w nim cztery laserowe działka. W pomieszczeniu na końcu tunelu zeskocz na dół, rozwal Obcych i skręć w lewo. Pomieszczenie do którego dojdziesz jest... sceną teatralną. Znajduje się tu kilku Obcych, których musisz zabić, oraz robot, którego zniszczysz strzelając ze snajpera w głowę. Po uporaniu się z nimi zatańcz radosny taniec na scenie. Po chwili zeskoczą do Ciebie z góry wrogowie. Zabij ich. Otworzą Ci się drzwi na scenie, musisz przez nie iść. Na końcu tunelu jest dużo przeciwników, możesz ich ominąć, jednak jeśli zdecydujesz się na wybicie ich, zniszcz gniazda ukryte w trzech zagłębieniach. Tak czy tak, idź w końcu do drzwi po prawej stronie. Gdy otworzysz je pierwszy raz zobaczysz niespodziankę, weź ją, to energia. Po ponownym otworzeniu pojawi się tunel. Gdy dojdziesz do pomieszczenia za działkami laserowymi, zeskocz na dół, strzel w kule pod wentylatorem i udaj się do drzwi naprzeciwko. Po dotarciu do przepaści przeskocz ją, wykorzystując w tym celu tunel po prawej stronie; wyskocz z cypla. W następnym pomieszczeniu w centralnej części znajduje się piramida. Znajdziesz tam Max'a. Aby go uwolnić wystarczy do niego podejść. Zaraz potem pojawi się Szef, któremu musisz strzelać w głowę, aż nie rozwali się budynek. Teraz ze snajpera strzelaj w pieska, którego Szef trzyma w lewym ręku. Gdy Max ucieknie, strzelaj w dźwignię, przy której będzie stał Szef.

LEVEL 5

JIM DANDY, EARTH ORBIT 2:47PM

MAX

Po wylądowaniu zabierz dwa Uzi. Zniszcz kratę, która umieszczona jest na środku pomieszczenia i zeskocz w dół. Uważaj, jest tu sporo żab. Rozwal siatkę w szybie wentylacyjnym i wejdź do środka. W następnym pomieszczeniu znajdują się lasery. Aby się ich pozbyć, musisz rozwalić komputery zawieszone na ścianie. Po zniknięciu laserów zaatakuje Cię duża grupa żab i otworzy się klapa w podłodze. Zejdź na dół, przez trzy kolejne poziomy niszcz kraty w podłodze. Na samym dole spotkasz kilku Obcych. Po uporaniu się z nimi rozwal kratę pośrodku pomieszczenia i skocz w dół. Zniszcz kratę przy szybie i wejdź do niego, a wtedy dostaniesz się do biblioteki. Idź w prawo, a gdy dojdziesz do zamkniętych drzwi, wejdź do szybu po prawej stronie. W następnym pomieszczeniu idź przed siebie. Odwiedzaj szyby po drodze, znajdziesz tam dużo ciekawych rzeczy. Na końcu korytarza znajdziesz szyb, dzięki któremu przedostaniesz się do kolejnego pomieszczenia z dużą ilością latających robotów. Aby się stąd wydostać, musisz rozwalić komputer, który jest przymocowany do pojemnika z larwą. Kiedy już tego dokonasz, z larw wylęgną się Obcy. Rozwal ich i wjedź windą na górę. Powtarzaj numer z komputerem na każdym piętrze dopóki



nie dostaniesz się na sam szczyt. Będzie tu kolejny szyb. Po zeskoczeniu na dół znajdziesz się w pomieszczeniu z czterema drzwiami. Byłeś tu już wcześniej jako Dr. Howkins w levelu trzecim. Idź do WC. Rozwal ścianę na wprost wejścia, a szyb stanie dla Ciebie otworem. Na dole trafisz do labiryntu. Musisz znaleźć wyjście, będzie to szyb oświetlony pomarańczowo-czerwonym światłem. Z pomieszczenia z Obcymi wydostaniesz się szybem po lewej stronie. Gdy z niego wyjdziesz, strzel w ścianę po lewej stronie i wejdź tam. Na dole w tunelu znajdziesz kilka rzeczy. Po dotarciu do miejsca z zielonym paskudztwem, skorzystaj z jet packa. Wleć do rury z czerwoną obwódką, na górze znajduje się tunel, dzięki któremu dostaniesz się do Szefa. W pomieszczeniu z Szefem znajdziesz ładowarkę do jet packa po lewej stronie. Teraz wystarczy rozwalić gościa.

LEVEL 6

JIM DANDY, EARTH ORBIT 4:23PM

DR. HAWKINS

Po rozmowie z jajogłowym, będziesz miał dwie minuty na rozbrojenie bomby. Aby to wykonać, musisz w odpowiedniej kolejności wciskać niebieskie guziki. Kolejność pokazuje generator, czerwone pole. Do wyłączenia guzików użyj tostera. Po uporaniu się z bombą idź do pomieszczenia, w którym wcześniej znalazłeś taśmę klejącą. Zabierz stamtąd butelki i bułkę. Gdy posłużysz się bułką z tosterem, otrzymasz nowego gnata! Idź teraz do pomieszczenia z gadającym kwiatkiem. W korytarzu będziesz musiał skakać po fragmentach podłogi. Musisz skakać szybko, ponieważ zbyt długie stanie na jednym z nich powoduje jego obsunięcie. Na końcu korytarza spotkasz ponownie jajogłowego i kolejną bombę do rozbrojenia. Tym razem będziesz miał 90 sekund na jej rozbrojenie. Rozbraja się ją w ten sam sposób co pierwszą. Po załatwieniu jej idź do kwiatka. Rozwal Obcych wokół niego i pogadaj z nim. Gdy to zrobisz, to po krótkiej rozmowie kwiat otworzy Ci przejście, idź tam. Po kolejnym spotkaniu z jajogłowym dostaniesz kolejną bombę. Zapisz grę i weź się do roboty. Trzy guziki znajdziesz na platformie, resztę na dole wokół generatora. Po rozbrojeniu bomby, dwa kurduple otworzą wejście - musisz się tam skierować. Po przeteleportowaniu dostaniesz do rozbrojenia kolejną bombę. Przycisków w sumie jest osiem, siódmy znajdziesz na ścianie, resztę w pobliżu skrzyń. Gdy się z nią uporasz, weź pluton leżący przy jednej ze skrzyń. Idź teraz do drzwi po prawej stronie, po wyjściu z windy spotkasz jajogłowego, tym razem będziesz mógł go zabić. Aby to zrobić, musisz wybić pluton i pod postacią MR. Hyda wejść na najwyżej położoną skrzynię. Gdy się tam dostaniesz, poczekaj aż jajogłowy podleci do Ciebie i skocz na niego. Gdy go złapiesz za szyję, obij mu twarz. Musisz to zrobić trzy razy, po czym otaczająca go osłona zniknie. Użyj wtedy tostera. Jeżeli zabraknie Ci plutonu, to znajdziesz go przy skrzyniach.

LEVEL 7

THE UPPER REACHES, SWIZZLE FIRMA 2:40PM

KURT

Biegnij w prawo, nie zatrzymuj się. Platforma, na której się znajdujesz, zaraz zostanie zniszczo-



na. Na jej końcu znajduje się tunel, tam właśnie będziesz bezpieczny. W następnym pomieszczeniu zaraz przy wejściu stoi robot, oprócz niego są trzy działka. Dwa przy wejściu, trzeci po prawej stronie, na ścianie. Skasuj Obcych stojących na kracie i stań na niej sam. Teraz strzel do dwóch kulek zawieszonych pod rurami. Rozłóż spadochron, a dostaniesz się do tunelu na górze. Strzel w kulkę pod sufitem i zeskocz na dół. Strzel w trzecią kulę i wróć na górę. Teraz możesz skorzystać z kraty na górze. W pomieszczeniu na górze znajdziesz po prawej stronie GRENADE. Strzel do kuli po lewej stronie, jest po wewnętrznej stronie łuku. Rozwal granatem kratę pośrodku. Na dole jest kilka działek, skocz tam. Znajdziesz tu Sniper Mortar, Bouncing Sniper Shell, weź je i wróć na górę. Za pomocą Mortar rozwal szkło w łuku po prawej stronie, pocisk wrzuć z góry. Gdy szyba się stłucze, strzel w kulę znajdującą się tam. Teraz przełącz się na bouncing Sniper Shell i tak jak z mortarem, strzel w łuk z kratą. Rykoszet powinien trafić w kulę. Jeżeli Ci się nie udało, próbuj aż do skutku. Jeżeli skończą Ci się naboje, musisz zejść na dół. Gdy kula dostanie, zejdź na dół - znajdziesz tam drzwi. W pomieszczeniu na górze, po prawej stronie jest duży statek, który będzie do Ciebie strzelał. Pobiegnij platformą w prawo. W pomieszczeniu na końcu po lewej i prawej stronie znajdziesz energię. Celuj do odbijającej kuli, a następnie do szkła zatykającego dwie rury. Gdy to zrobisz, wypadną stamtąd kulki, strzel w nich. Teraz podejdź pod każdy otwór i zniszcz w nich działka. W jednym z otworów znajdziesz granaty i Cloak. Po zeskoczeniu na dół zaatakuje Cię grupa niewidzialnych robotów. W jednym z otworów na górze znajdziesz tunel, wejdź tam. W pomieszczeniu na górze, po prawej stronie znajdziesz granaty. Idź teraz po mortar, znajdziesz go na rampie. Rozwal szkło w obydwu urządzeniach z dużymi kulami. Przez otwór poniżej strzel ze snajpera w dużą kulę. Przy drugim użyj mortar. Teraz strzel do dwóch odbijających się kul. Po uporaniu się z nimi wróć na rampę. Musisz teraz strzelić w kulkę, która umieszczona jest na górze urządzenia po prawej stronie. Po trafieniu jej, do pomieszczenia, w którym teraz jesteś, wbiegnie kilka robotów. Idź teraz do otworu naprzeciwko Ciebie. Gdy dotrzesz do platformy, pobiegnij na jej koniec, a gdy tam dotrzesz, zeskocz na okrągłą platformę znajdującą się pod nią. Zabierz stamtąd wszystkie rzeczy i użyj teleportu obok. W następnym pomieszczeniu musisz podejść do kolumny po lewej stronie. Gdy to zrobisz, spójrz na dół. Znajduje się tam kula, do której musisz strzelić. W każdej kolumnie jest jedna kula. Po strzeleniu do pierwszej z nich zaatakują Cię latające roboty. Gdy już je zniszczysz, idź do drzwi. Naprzeciwko nich znajdziesz kilka ciekawych rzeczy. Po strzale do każdej z kul będą atakować Cię Obcy, a jednocześnie dostaniesz nowe rzeczy. Czasami jednak towarzystwo do skasowania znajdziesz na dole, musisz wtedy zeskoczyć do nich. Aby wrócić z powrotem do kolumn, wystarczy, że staniesz w centrum tego pomieszczenia i użyjesz spadochronu. Na drugim pierścieniu znajduje się teleport, który Cię przeniesie w pobliże drzwi. Przy ostatniej kuli, na dole pojawią się diabełki, zejdź tam i odpowiednio je potraktuj. Gdy to zrobisz, obejrzyj krótką animację i wskocz do nowo powstałego otworu. W następnym pomieszczeniu przy wejściu znajdziesz kilka zabłąkanych robotów, którymi trzeba się odpowiednio zaopiekować. Po załatwieniu robotów strzel do kuli. Po prawej stronie przy suficie znajdziesz energię, a po lewej laser. Wejdź na podwyższenie, jest tam kolejna kula, strzel w nią. Na końcu tego pomieszczenia znajduje się tunel, gdy dotrzesz na jego skraj, zapisz grę. Przeskocz na platformę i idź na jej koniec. Przeskocz teraz na sąsiednią platformę, spotkasz tam statek. Użyj snajpera i zacznij strzelać w szklane kulki znajdujące się po obu stronach statku. Gdy to zrobisz statek rozsypie się w drobny mak.

PS. Niedaleko platformy za statkiem matką znajduje się inna platforma. Przeleć tam, a mamuśka da Ci więcej wolnego czasu.

LEVEL 8

LOWER EAST SIDE, SWIZZLE FIRMA 4:23PM

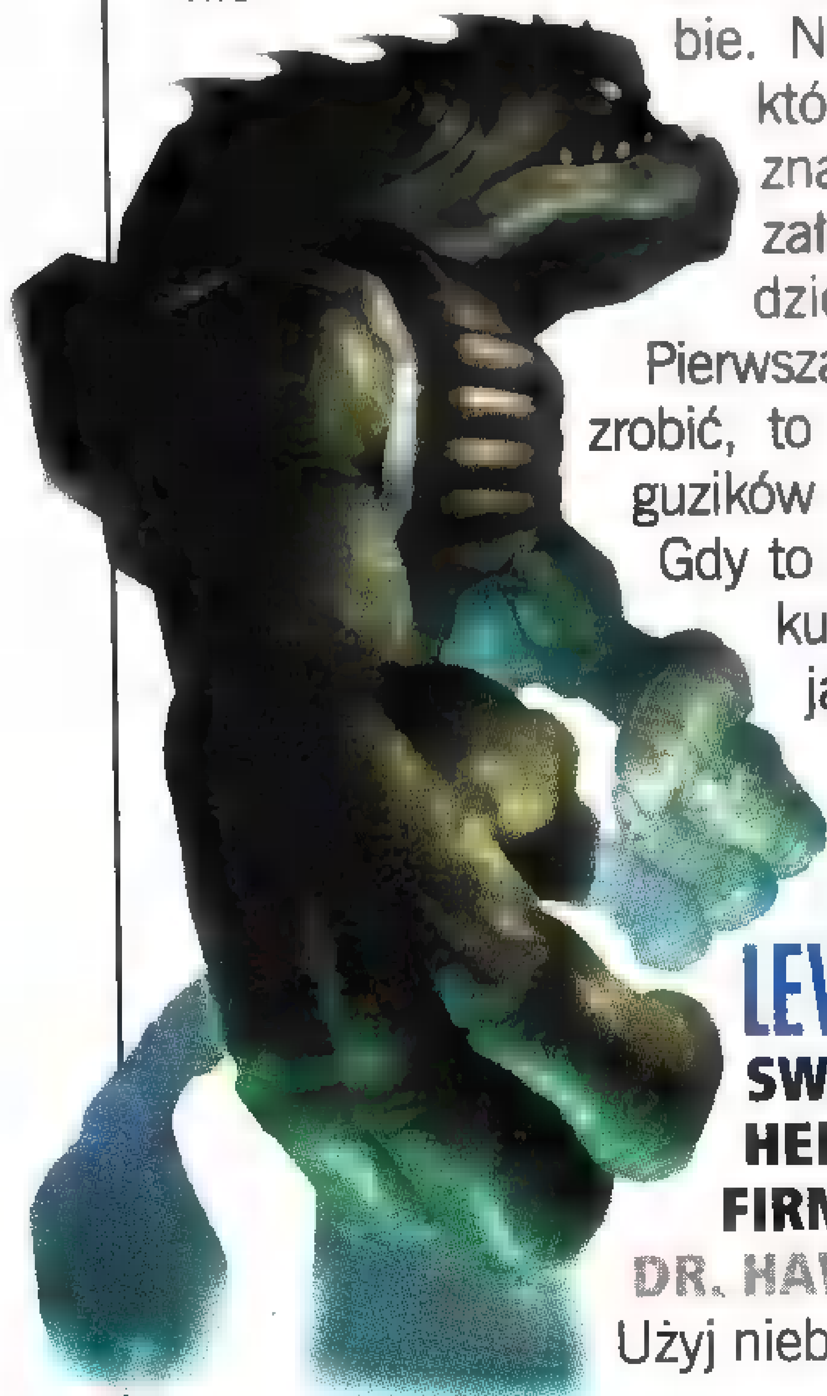
MAX

Musisz uważać na statki. Mniejsze z nich latają po trzy sztuki, można je zniszczyć. Oprócz nich co chwila nadlatuje duży, z którego wyskakiwać będą Obcy. Idź w lewo, a gdy dojdziesz do skrzyżowania, znowu skręć w lewo. Po prawej stronie jest pomieszczenie, w którym znajdują się cztery sztuki uzbrojenia. Wyjdź stąd i skręć w lewo, na końcu ulicy po lewej stronie leży metalowa skrzynia, rozwal ją, a otrzymasz jakże potrzebną Ci broń. Skręć teraz w prawo, a następnie w lewo. Po lewej stronie stoją cztery skrzynie, zniszcz je i wejdź do środka. Rozwal kratę i wejdź do szybu wentylacyjnego. W następnym pomieszczeniu po lewej stronie leży bateria AA weź ją i rozwal diabły. Gdy to zrobisz, to po prawej stronie otworzy się wejście. W pomieszczeniu obok będą dwa działka laserowe. W następnej lokacji rozwal zawieszoną pod sufitem czerwoną żarówkę, gdy tego dokonasz otworzą Ci się drzwi. W następnym pomieszczeniu zbierz z pomostu przedmioty i zejdź na dół. Znajdziesz tam baterie CAR. Użyj kolejno wind: niebieskiej, zielonej i czerwonej. Na górze





rozwal trzy pierścienie znajdujące się przy rurach, są tego samego koloru co winda, na której się będziesz w danej chwili znajdował. Po zniszczeniu pierścieni urządzenie, jakie było przymocowane do nich, ulegnie zniszczeniu. Zeskocz na dół, wskocz do tunelu prowadzącego w dół, ale w taki sposób, abyś zatrzymał się na rurze zawieszonej na ścianie tunelu. Wejdź na koniec anteny i wskocz do środka rury. Po wyjściu z rury zaczną do Ciebie strzelać trzy statki, zeskocz na dół i zniszcz je. Gdy przyleci statek, rozwal towarzystwo, które przywiózł na swoim pokładzie, wejdź do jego środka. Wejdź do kabiny pilota I naciśnij czerwony guzik pośrodku. Idź teraz do nowo powstałego wejścia, w następnym pomieszczeniu zobaczysz olbrzymi komin. Przy pomocy jet packa musisz dostać się niemalże na samą górę owego komina. Zacznij przemieszczać się od najniżej umieszczonych półek do najwyżej umieszczonych. Gdy dotrzesz na sam szczyt, zacznij przenosić się na anteny z podestami. Pod jedną, wyżej umieszczoną anteną zobaczysz podest, leć tam. Jest tu instrukcja, w jaki sposób włączyć trzy nie działające podesty, które są nieco wyżej po prawej stronie. Musisz teraz przelecieć nad anteną znajdującą się nad podestem, na którym się znajdujesz. Jesteś teraz zmuszony opuścić wszystkie anteny, a gdy to zrobisz, leć do podestów, które wcześniej były nieczynne. Z czwartego podestu przeleć na cztery duże rury, połączone ze sobą na końcu. Idź do miejsca łączenia się rur i wskocz w tunel, który się tam znajduje. W następnym pomieszczeniu musisz dostać się do tunelu umieszczonego po przeciwnej stronie. Za pomocą jet packa przelatuj na słupy, aż do miejsca, gdzie są wyładowania. Zacznij od słupa po lewej stronie, a następnie leć na słupy najbliżej Ciebie. Na końcu tunelu do którego przyleciałeś, znajdziesz szefa. Na załatwienie go będziesz miał 3 minuty. Pierwszą rzeczą, jaką musisz zrobić, to wciśnięcie czterech guzików na cienkich rurach. Gdy to uczynisz, przeleć na kulę z kolcami znajdującą się na szczycie rakiety. Z tego miejsca zlikwiduj szefa.



LEVEL 9

SWANKY SWIZZLE HEIGHTS, SWIZZLE FIRMA 7:19PM

DR. HAWKINS

Użyj niebieskiego teleportu za sobą. W rurze na końcu znajdziesz kolejny teleport. W następnym pomieszczeniu weź leżące po lewej stronie BOGUETTA i idź do teleportu po drugiej stronie. W następnym pomieszczeniu, między kolumnami są dwie wylęgarnie Obcych. Na końcu tego miejsca, na górze, znajdziesz kilka zawieszonych i nie połączonych ze sobą platform. Skorzystaj z drabiny na okrągłym srebrnym polu. Musisz dotrzeć do okrągłej platformy, na której znajduje się teleport z którego musisz skorzystać. W następnym pomieszczeniu za pomocą trzech niebieskich guzików musisz otwierać zapadnie. Pokieruj stworkiem chodzącym po półkach tak, aby wpadł w tryby na dole. Musisz doprowadzić do trybów trzech sztuk zielonych. Uważaj jednak, aby każdy Obcy zawracał przy prawej ścianie. Jeżeli dojdzie do lewej, to zniknie. Gdy fiolka napełni się do końca, otworzy się pomieszczenie z teleportem. W następnym pomieszczeniu rozwal wylęgarnię po lewej stronie. Wejdź na guzik znajdujący się pod wylęgarnią. Uruchomi to teleport położony po prawej stronie na dole - kieruj się w tamtym kierunku. W następnym pomieszczeniu naciśnij trzy białe guziki rozmieszczone na platformach. Na każdy z nich skacz dopóty, dopóki na stałe nie zaświeci się na niebiesko. Gdy to zrobisz teleport zostanie odblokowany, użyj windy, aby do niego dotrzeć. Zabierz leżący przed teleportem przedmiot i wejdź do niego. Kiedy znajdziesz się w pomieszczeniu z budką telefoniczną, udaj się w prawo. Wejdź na podwyższenie i zbierz wszystkie przedmioty leżące tam, a następnie wejdź do tunelu po prawej stronie. Po dotarciu do wnętrza z czerwoną podłoga zacznij korzystać z wnęk po lewej lub prawej stronie. W następnym pomieszczeniu musisz wciskać w odpowiedniej kolejności guziki. Pierwszy z prawej, środkowy, drugi od prawej i pierwszy z lewej. Teraz będziesz zobligowany ponownie pokonać miejsce z czerwoną podłogą. Gdy dojdziesz do pomieszczenia z 15 guzkami pośrodku, udaj się na przeciwną stronę. Jest tam przycisk, który uaktywnia guziki położone niżej. Teraz naciskaj je w kolejności: prawy, środkowy, lewy, prawy, lewy. Gdy wciśniesz wszystkie, udaj się do nowo otwartego pomieszczenia, ze strumienia światła, zabierz przedmiot i użyj teleportu. W pomieszczeniu z budką telefoniczną idź do tunelu po lewej stronie. W następnym pomieszczeniu natkniesz się na labirynt, którym dotrzesz do pomieszczenia za siatką. Po dotarciu do tej lokacji zabierz przedmiot znajdujący się w strumieniu światła i idź do teleportu. Przy ponownym wylądowaniu przy budce, musisz się do niej kierować. W środku siedzi trzech smrodziuchów. Wrzuć im PUMPERNICKEL trzy razy. Gdy wszyscy zostaną usunięci, wejdź do budki.

BROŃ I EKWIPUNEK MAXA

MAGNUM
Jest to najmniej efektywna i stosunkowo najwolniejsza broń ze wszystkich. Jednak jej amunicja nigdy się nie kończy.

UZI
W pełni automatyczny, oraz szybkostrzelna broń. Najlepiej używać ją wobec dużej grupy Obcych.

SHOTGUN
Popularny „obrzyn" - wolny, ale potężny

GATLING GUN
Bardzo potężna i bardzo szybka broń, najlepsza z całego arsenału Maxa.

RAY GUN
Podobny do broni laserowej Kurta. Bardzo celny.

GUIDED MISSLES
Śledząco-goniące rakiety, eksplodujące w pobliżu celu. Nie działają na szefów.

AA + CAR BATTERIES
Obie podbudowują energię Maxa.
AA - o 25, a Car o 50 punktów.
Limit punktów zdrowia Maxa to 200.

ATOMIC JETPACK
Dzięki temu urządzeniu będziesz mógł latać.

DR. HAWKINS
Ta postać ma najbardziej wymyślne rodzaje broni, jakie można spotkać w grze.

TOASTER + LOAF
Strzelasz chlebem tostowym, który po dotarciu do Obcego wybucha. Jeżeli strzelisz nim w kierunku ściany odbije się od niej i przyklei się do innego obiektu, po chwili jednak wybuchnie.

TOASTER+PUMPERNICKEL = granat

TOASTER+BAQUETTES - Broń laserowa

DIRTY TOWELS + THE SAUCE = Koktajl Mołotowa

MR. FRIZZY
Energia dla doktora. Noś ją ze sobą i używaj tylko w ostateczności.

LEVEL 10

IMPERIAL PALACE, SWIZZLE FIRMA 9:01PM

DR. HAWKINS, MAX, KURT

Teraz musisz wybrać, którą postacią chcesz stoczyć ostatnią walkę. Wybór danej postaci nie wpływa na dalszą grę. Dlatego też najlepiej wybrać postać taką, którą dobrze Ci się grało.

KURT

Idź w prawo, stań na kratach i użyj spadochronu. Za zakrętem natkniesz się na działko i robota. Za każdym rogiem są działka. W następnym pomieszczeniu idź w lewo do drzwi, za drzwiami skręć w prawo, po drodze z wnęk zbieraj rzeczy. Gdy dojdziesz do pomieszczenia za fontanną, skręć w lewo i wejdź tam. Na górze wskocz na figurkę przy drzwiach, a następnie na podwyższenie po lewej stronie. Tym sposobem przeskoczysz na drugą stronę. Po lewej stronie są drzwi - idź tam. Na końcu tunelu spotkasz dwa niewidzialne roboty oraz samego króla. Aby go skasować, musisz najpierw pozbawić go jego energii. Gdy to zrobisz, wciągnie Cię do swojego wnętrza. Musisz tam zniszczyć jego wnętrzności. Śpiesz się jednak, ponieważ po pewnym czasie żaba Cię wypluje. Gdy już to zrobi, pozbaw ją znowu energii, a gdy ponownie zostaniesz wciągnięty, zniszcz następny organ. Cztery takie wizyty w środku powinny ją wykończyć. **JASIO & ANANKE**

NA WESOŁO

Witajcie! Jak by na to nie spojrzeć, to wakacje... się nie skończyły (dla studentów!), mam więc nadzieję, że poniższa porcja dowcipów osłodzi Wam pobyt w szkole.

Wasz HOT





Poniższe kawałki nadesłał **Waldek Mencel**

■ Dwóch podróżników przedziera się przez pustynię w czasie ogromnego upału bez kropli wody. Jeden z nich pyta drugiego:
- Mówiłeś kiedyś, że masz wodę w kolanie? W którym?

■ - Dostaniesz, jak będziesz grzeczny! - mówi chirurg przed operacją.
- Do kogo pan to mówi, panie doktorze? - pyta pacjent.
- Do tego kota, co siedzi przed krzesłem!

■ Przychodzi baba do lekarza:
- Panie doktorze, chyba dolegają mi dwa syndromy zwierzęce: przez cały czas jestem głodna jak wilk i rącza jak łania.
- Proszę przejść za parawan, zbadam panią.
Po krótkich oględzinach lekarz stwierdza:
- Ma pani nie dwa, ale cztery syndromy zwierzęce: nie dość, że jest pani rącza jak łania i wygłodzona jak wilk, to dodatkowo jest pani brudna jak świnia i śmierdzi jak skunks!

■ Po stosunku dziewczyna mówi z zaniepokojeniem do chłopaka:
- A jeżeli zajdę w ciążę, to jak damy dziecku na imię?!
Na to chłopak, zawiązując supełek na prezerwatywie:
- Jeśli się stąd uwolni to nazwiemy go McGyver!

■ Wchodzi McGyver do szaletu miejskiego z młotkiem w garści. Na ten widok babcia klozetowa pyta:
- Mac, co zamierzasz robić z tym młotkiem?!
- Gówno!! - opryskliwie odrzuca McGyver.
- Niemożliwe, tym młotkiem?!?

■ - Dlaczego Kinga została świętą?
- Bo Bolesław był Wstydliwy!

■ - Proszę księdza, ile będzie kosztował ślub?
- Dasz, ile uznasz za stosowne, synu, mając na uwadze wartość osiągniętego szczęścia...
Pan młody popatrzył na stojącą obok niego narzeczoną, która nie grzeszyła urodą, westchnął i podał księdzu 10 złotych.
Ksiądz również przyjrzał się dziewczynie... i wydał chłopakowi resztę.

■ - Wiecie, byłem wczoraj odwiedzić tę laskę z naprzeciwka? - zwierza się Janek kolegom.
- No i co?
- Waliłem całą noc!
- !!!?
- ... i nikt mi nie otworzył.

■ - Niestety, pani męża nie da się już uratować! - stwierdza lekarz wezwany do wypadku.
Kobieta dostaje ataku histerii, a lekarz pociesza:
- Niech się pani aż tak bardzo nie przejmuje, w końcu wszystkich nas czeka śmierć!
- Przepraszam panie doktorze, ale z natury jestem taka nerwowa, że byle drobiazg wyprowadza mnie z równowagi!

■ Prezydent USA spotkał się z prezydentem Rosji. Rozmawiają na temat zarobków:
- W Stanach robotnik zarabia 2300 dolarów, a na życie wystarcza mu 150...
- A co robi z resztą?
- Rządu to nie obchodzi. A u was?
- U nas robotnik zarabia 500 rubli, a na żywność wydaje tysiąc.
- A skąd bierze resztę?
- O, rządu to nie obchodzi!

■ - Dlaczego Bóg, aby stworzyć kobietę ukradł Adamowi żebro?
- Chciał w ten sposób udowodnić, że z kradzieży nie może wyjść nic dobrego!

■ - Tato, jesteś pewien, że babcia nie jedzie tym pociągiem?
- Nie gadaj tyle gówniarzu, tylko rozkręcaj tory!

■ - Kelner, dlaczego ta konina jest taka twarda!?
- Koninę już pan zjadł, teraz gryzie pan dyszel!

Michał Gruszka zaprasza do lektury następujących dowcipasów:

■ Armia polska postanowiła stworzyć w kraju w czasie wojny partyzantkę.
Zgłosiło się paru kamikadze. Na przeszkoleniu generał tłumaczy im, co mają robić:
- Wsadzimy was do samolotu, polecicie nad kraj, 3 minuty od granicy wyskoczycie ze spadochronem. Pociągniecie za prawą rączkę. Jeśli spadochron zawiedzie, to za lewą. Wylądujecie koło rzeki, tam w krzakach będzie rower, pod siodełkiem pistolet i mapa. Tak dotrzecie do oddziału.
Stefan był odważnym chłopem, zgłosił się jak na prawdziwego patriotę przystało. Leci samolotem, skoczył 3 min. od granicy jak pan generał przykazał. Spadając, chwyta za prawą rączkę - nic - , za lewą - dupa zbita, dalej nic. Skonsternowany mruczy pod nosem:
- Kurde, jak i tego roweru w krzakach nie będzie, to ja pierdzielę taką partyzantkę!!!

■ Przychodzi facet do seksuologa i mówi:
- Panie doktorze, mam członka jak noworodek.
- Niemożliwe!
- No, 3.5 kg, 55 cm.

■ Lekcja przysposobienia obronnego.
- Które krwotoki są groźniejsze: zewnętrzne czy wewnętrzne?
- Wewnętrzne.
- A dlaczego?
- Bo trudniej pacjenta obandażować.

NAGRODY OTRZYMUJĄ:
- Waldek Mencel
- Tomasz Nitka

TIPS & TRICKS

REDAKCJA RUSZA NA ODSIECZ CZYTELNIKOM

SHOGUN: TOTAL WAR

Poniższe kody możesz wpisać podczas rozgrywki. Uwaga! Mogą one nie funkcjonować w wersji 1.01!
.matteosartori - odkrywa mapę
.daggins - także odkrywa mapę
.muchkoku - wielkie zasoby koku
.prototypearmy - armia jest nieśmiertelna
.ifoundsomecu - złoża miedzi we wszystkich prowincjach

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

Wystartuj grę z parametrem hl.exe -dev -console -game gearbox. Można powyższy tekst dopisać, gdy ma się na pulpicie Windows skrót do gry. Wówczas trzeba otworzyć jego Właściwości i wpisać w polu Target to, co zostało podane. Oto kody i efekty ich wprowadzenia:
IMPULSE 101 - daje całe uzbrojenie i full amunicji
/GOD - nieśmiertelność
/NOCLIP - przechodzenie przez ściany
/NO TARGET - wrogowie Cię ignorują
/MAP xxxx - przejście do mapy xxx
/GIVE xxxx - dostajesz rzecz xxx
/GIVE AMMO_556 - uzbrojenie do M249
/GIVE AMMO_762 - uzbrojenie do snajperki

Oto spis uzbrojenia: GRAPPLE, KNIFE, PIPEWRENCH, EAGLE, M249, SNIPERRIFLE, DISPLACER, SHOCKRIFLE, SPORELAUNCHER

A tu mapki poniżej: of boot0, ofboot1, ofboot2, ofboot3, ofboot4, of0a0, of1a1, of1a2, of1a3, of1a4, of1a4b, of1a5, of2a1, of2a1b, of2a2, of2a3, of2a4, of2a5, of2a5b, of3a1, of3a2, of3a3, of3a4, of3a5, of3a6, of4a1, of4a2, of4a3, of4a4, of4a5, of5a1, of5a2, of5a3, of6a4, of6a1, of6a2, of6a3, of6a4, of6a4b, of6a5, of7a0

HEAVY METAL F.A.K.K. 2

Musisz przed rozpoczęciem właściwej gry udostępnić konsolę, którą znajdziesz w Advancet Options. Potem w czasie zabawy wystarczy ją uaktywnić tyldą. Oto i kody:
god - nieśmiertelność
notarget - wrogowie nie atakują
noclip - i ściany nie straszne
giveall - całe uzbrojenie i zdrówko
health 100 - pełne zdrówko
eventlist - wyświetla listę dostępnych poleceń
map xxx - przeskok do mapy xxx

Oto i spis tych map:
blood, cemetary, cliff1, cliff2, creeperpens, end, fakkhouse, fog, gruff, gruff_cinema, homes1, homes2evil, homes2good, intro, landersroost, oracle, oracleway, otto, over, shield, swamp1, swamp2, swamp3, towncenter_evil, towncenter_good, training, under, water, zoo

DEUS EX

Aby kod zaczęły działać, musisz wyedytować plik user.ini (zrób jego kopię!), znajdujący się w katalogu, w którym zainstalowano grę (np.D:\deusex\system\) i znajdź zwrot t= . Zamień wszystkie występujące w pliku tego typu zwroty na t=talk. Podczas gry wcisnąwszy T można na ekranie wywołać linię tekstu ze zwrotem „Say:". Skasuj „say" (zawsze wpisuj komendy kasując początek!) i wpisz (tylko dokładnie!) „set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True". Od teraz zaczną działać następujące kody:
god - jesteś boski!
invisible - niewidzialność
allskillpoints - wszystkie cechy podkręcone na maxa!
allweapons - całe uzbrojenie
allammo - uzupełnienie amunicji
tantalus - zabija cel przed Tobą
opensesame - otwiera drzwi
legend - ciekawe menu...
allhealth - pełne zdrówko
allenergy - pełna energia
allcredits - 10000 kasy
spawnmass - zbić wszystkich!
summon X - przywołuje rzecz

Oto spis wszystkich rzeczy: Lockpick, basketball, MultiTool, AcousticSensor, Ammo10mm, AmmoDart, AmmoDartPoison, AmmoDartFlare, AmmoNapalm, AmmoPlasma, Ammo3006, AmmoRockets, WeaponPistol, WeaponRifle, WeaponStealthPistol, WeaponShuriken, WeaponSawe-

dOffShotgun, WeaponProd, WeaponPlasmaRifle, WeaponAssaultShotgun, WeaponFlameThrower, WeaponGasGrenade, WeaponLAM, Weaponmodaccuracy, Weaponmodclip, Weaponmodlaser, Weaponmodrange, Weaponmodrecoil, Weaponmodscope, Weaponmodsilencer, AugBallistic, AugCloak, AugDatalink, AugEMP, AugEnviro, AugIFF, AugShield, AugStealth, AugTarget, Terrorist, JCDentonMale, PaulDenton, Greasel, Gray, TiffanySavage, NicoletteDuClare, JoeGreene, WaltonSimons, JojoFine, AlexJacobson, JaimeReyes, BobPage, RepairBot, MedicalBot, HazMatSuit, Sodacan, Candybar, Liquor40oz, SoyFood, VialAmbrosia, Rebreather, AdaptiveArmor, Binoculars, BallisticArmor, LiquorBottle, Credits, WineBottle, Cigarettes, MedKit, VialCrack, Flare, FireExtinguisher.

DEEP SPACE NINE: THE FALLEN

Podczas gry wciśnij Tab i wpisz „set plyr.ds9_player bcheatconsole true", gdzie słowo „player" zamień na imię Twego bohatera. Oto kody:

god - Bogiem jesteś, Panie!
allammo - cała amunicja jest Twoja
fly - latamy?
walk - chodzimy...
ghost - ach, te mury!
killpawns - załatwia wszystkich wrogów
invisible - jesteś niewidzialny dla wrogów.

RAYMAN 2

Podczas gry wpisz „globoxrules", aby uzyskać wszystkie bonusy i moce.

Aby wstukać inne kody należy podczas gry pacnąć Escape i wpisać:

Glowfist - więcej ognia!
Gimmelife - pięć dodatkowych żyć
Gimmelumz - pięć Lumzów
Gothere - i wpisujesz nazwę levelu

QUAKE 3 ARENA

Aby odblokować wszystkie filmiki trzeba uruchomić grę z parametrem. Całość powinna wyglądać tak: quake3.exe +seta g_spVideos „\tier1\1\tier2\2\tier3\3\tier4\4\tier5\5\tier6\6\tier7\7\tier8\8"

Wszystkie poziomy przy skillu 1, wpisz w konsoli: /iamacheater

Wszystkie poziomy przy skillu 100, wpisz w konsoli: /iamamonkey

Wszystkie poniższe kody uruchamia się z parametrem /give w konsoli. A oto spis rzeczy:

allammo
armor
battle suit
bfg10k
flight
gauntlet
grappling hook
grenade launcher
haste
health
invisibility
lightning gun
machinegun
medkit
personal teleporter
plasma gun
quad damage
railgun
regeneration
rocket launcher
shotgun
mega health
speed

MECHWARRIOR 3

Aby łatwiej wygrywać podczas walki z wrogiem należy niszczyć mu „podwozie", czyli nogi. Po ich odstrzeleniu znacznie łatwiej „obrabiać" unieruchomiony cel.

I rzecz ostatnia, czyli filmiki: wszystkie je znajdziesz na trzeciej płycie w katalogu video. Życzę miłego oglądania.

AFRICAN SAFARI

Oto kody, które można wpisać podczas gry w wymiarze 3D.

spawnall - mamy kilka dodatkowych zwierzaków
vulture - latamy!
hugeguns - nieskończona amunicja
hgwells - grupa myśliwych jest niewidzialna
flagall - zaznacza wszystkie zwierzaki na mapie.
gps - zaznacza na mapie dokładną pozycję
xray - widać strefy ostrzału
flagevery - zaznacza wszystkie zwierzaki gotowe do odstrzału przy licencji pierwszej.
license1 - Hunting License (Eland)
license2 - Hunting License (Zebra)
license3 - Hunting License (Elephant)
license4 - Hunting License (Kudu)

F1 2000

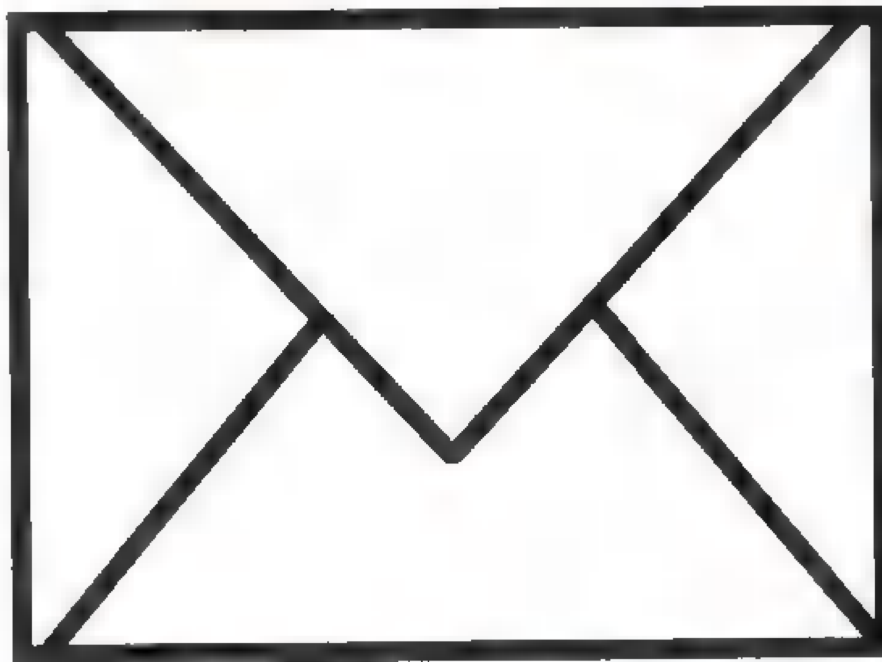
Podczas gry wpisz się jako Damon Hill. Twój wózek będzie pędził dwukrotnie szybciej. Możesz także w czasie rozgrywki otrzymać super zabawkę Hakkinena. Musisz tylko wstukać: Hakkinen is the best.

STARCRAFT: BROOD WARS

Aby wykorzystać poniższe kody wystarczy wklepać je po wciśnięciu Entera i ponownie je nim zatwierdzić.

Wyłączenie zapotrzebowania na siłę psi — food for thought
Budowanie wszystkiego — modify the phase variance
Szybkie budowanie — operation cwal
Podniesienie poziomu techniki — medieval man
Upgradowanie jednostek — something for nothing
Nieskończona energia — the gathering
Zwycięstwo — there is no cow level

LISTY



No i macie za swoje! Nadszedł ten czas... Taak, ja Wasz gierczowy prorok wróżę wiele potu... strumienie potu w sali pomalowanej olejną... z drewnianymi ławami. JAGD52


Mówią o tym, że wlazł ktoś komuś na łeb.

A potem wezmą Was w obroty goście w wytartych dżinsach i wypłowiałych koszulach, z nieogolonym zarostem i nieświeżym oddechem po niedzielnym spotkaniu z kumplami (niniejszym pozdrawiam mego psora od hiry!). Tak, kochani, za momencik dosłownie oddacie się z niekłamaną radością codziennym zmaganiom z Wymiarem Edukacji. Życzymy Wam w tym boju samych sukcesów i wrogiego trupa u Waszych stóp!

SKRÓTY

A teraz arcydługi list:
„Bardzo mi się podoba Wasze czasopismo, a dokładniej - opisy do gier i dużo informacji o grach. Mało tego, że pismo jest świetne to jeszcze dokładacie do niego CD. Muszę kończyć - sześć! Kris"
Siedem, osiem...

„Co zrobić by w „Shogunie" móc spokojnie wybudować dom dla gejsz, to cholernie trudne!"
Odpowiedź brzmi - zakup chłopie poprzednie GK z książeczką. Znajdziesz tam panaceum na wiele Twoich problemasów.

„Czy duo Groovy-Krzychoo to zmodyfikowany duet Jagd-Suicide?"
Sucide! Słyszysz! I za broń za chwytasz, na koń nie siadasz...

Ale nim te zacne życzenia się spełnią, pora przypomnieć sobie, po co w ogóle poniższą rubrykę wprowadzono. Mamy kilka ważnych pytań czekających na odpowiedź i chyba najlepiej by było, gdybym ich udzielił zanim pójdziecie do szkoły.

■ Na początek podejmiemy temat ostatnio bardzo popularnego „Diablo 2". Nad pewną podstawową rzeczą zastanawia się Andrzej z Warszawy: „Mój wierny komp po prostu odmówił mi dalszej współpracy. Chcąc nie chcąc, musiałem zabrać się za przeinstalowanie systemu (Wingrozą powiało, że hej!). Zmartwiałem, gdy pomyślałem o przeniesieniu sejwa z „Diablo 2". Jak to zrobić?"

Rzecz to prosta i w przeciwieństwie do poprzedniej części gry, bardzo łatwa. Najpierw odinstaluj grę, a w jej katalogu pozostaną Ci sejwy. Zgraj je gdzieś i gdy ponownie zainstalujesz „diabełka", możesz je wrzucić do tego samego katalogu, z którego wcześniej je zabrałeś. Voila!

■ Z „Baldursem" za to mamy problem innej zgoła natury. A wiekowa gra zabiła przysłowiowego ćwieka Leszkowi Rapachowi z Mińska. Utknął on na manowcach Wieży Durlaga i nie może rozwiązać zagadki z gongiem. No cóż, trzeba przede wszystkim odszukać trzonek młotka i jego główkę. Powinien być na tym samym poziome co gong, ukryty w jednej ze skrzyń. Mając oba elementy, należy użyć ich na kowadle i połączyć. Uzbrojeni w tak niebezpieczne narzędzie musimy je wykorzystać na... gongu (odkrywcze, nie?).

■ Poszukiwacze naczynia dusz z „Might&Magic VII"! Nasz redakcyjny guru erpegowy (w stanie spoczynku) wieszczy, że odnaleźć je można w Podziemiach Deyi, lecz wokół pęta się wielu nekromantów, którzy swymi mrocznymi mocami mogą uczynić wiele zła śmiałkowi, przekraczającemu próg sacrum.

■ Na wszelkie pytania dotyczące najnowszej karty graficznej GeForce 2 odpowiadam - w niniejszym numerze swój hardware'owy debiut ma Herr Barhon von Jack, który najechawszy mój spokojny land osadził się na nim dość silnie i zobaczymy co z tego wyjdzie. Debiut osobiście uważam za... udany.

■ „Heroes of Might&Magic III" znalazło się wreszcie na platformie zwanej Linuxem. Oto wymagania techniczne dla tej gierki: Linux Kernel 2.2.x, Procek: Pentium lub PowerPC 200MHz, karta video min. 800x600, XFree86 ver 3.2 lub nowszy, 16-bit color, RAM - 32 MB. Inną sprawą jest to, gdzie takową wersję linuksową da się upolować.

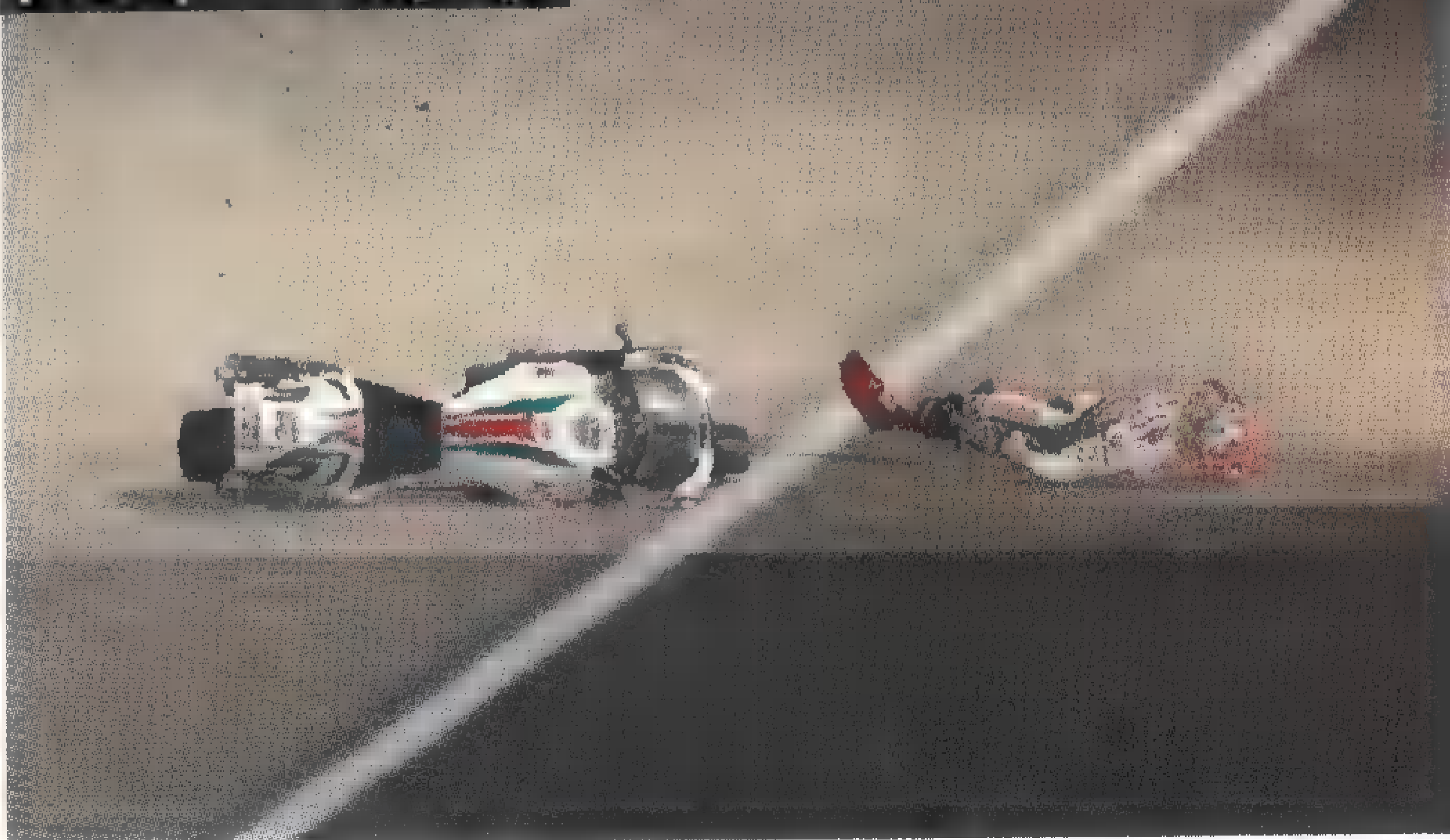
■ „Piszę do Was, ponieważ chciałbym się z Wami podzielić moimi wrażeniami dotyczącymi GK. Jesteście wspaniali! Za to oceny są momentami niesprawiedliwe - dotyczy to wychwalanego „Diablo 2" i opluwanego „Vampire", który odstał ponad 85%".

Dzięki za list! Co do sposobów oceniania, to spieszę wyjaśnić, że redakcja nie wpływa na przyznawane przez autorów ilości punktów. „Vampire" otrzymał tak wysoką notę, gdyż Activision szybko się poprawiło i wypuściło patcha, który usuwa większość wymienionych w tekście mankamentów. Gdyby nie to...

■ To wszystko w tym miesiącu, mój namiar to:
rwawrzyniak@cgs.com.pl

KONKURS KLAPS

Numer wrześniowy przyniósł nam wiele radochy przy wyborze najlepszych kawałków, zaś Bartkowi Chrześciańskiemu z Warszawy i Jackowi Hałasowi z Bielska-Białej dwie gierki. Gratulacje przeserdeczne! Jednocześnie proszę każdego z laureatów naszego konkursu (tej i nadchodzących edycji) o przysłanie swoich namiarów domowych na mój meil.

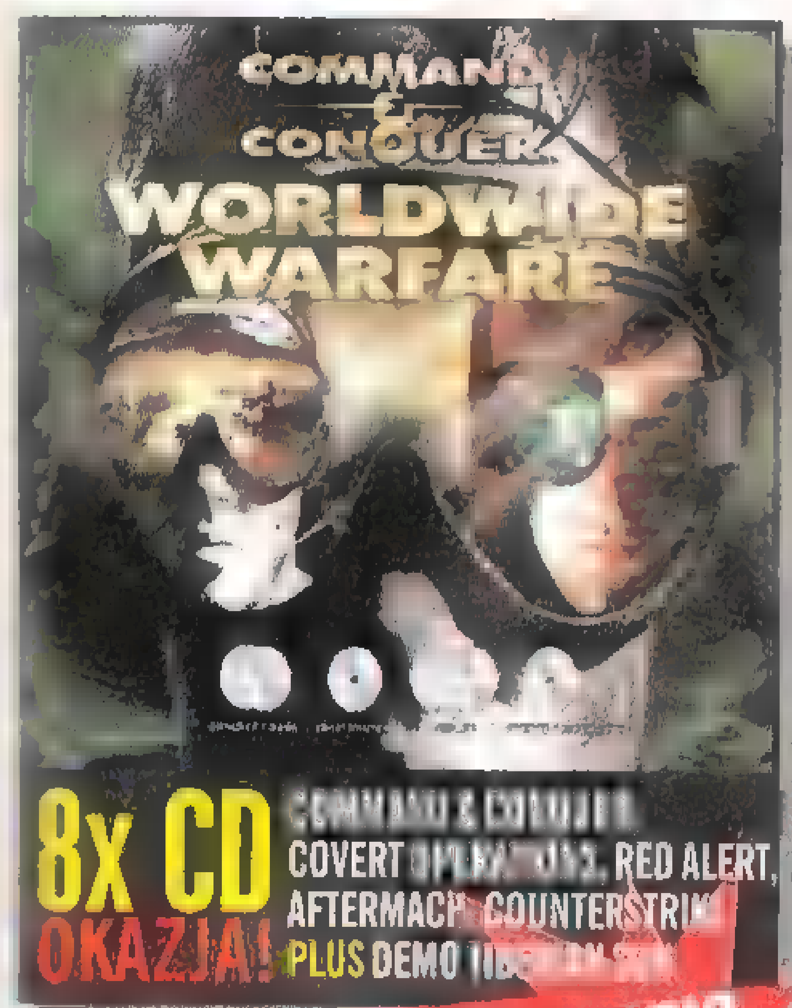

To musiał być naprawdę dłuugi wyścig.

PISZCIE NA ADRES: **GRY KOMPUTEROWE**, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA. PAMIĘTAJCIE O DOPISKU **LISTY**

PROMOCJA PRENUMERATY

Każdy kto do 22. września zamówi roczną prenumeratę „Gier Komputerowych Edycja CD" otrzyma **za darmo grę lub joystick lub pad lub zestaw głośników!** Oto aktualna oferta:

DALSZY CIĄG OFERTY



WORLDWIDE WAR...



DAIKATANA



SHOGUN PL



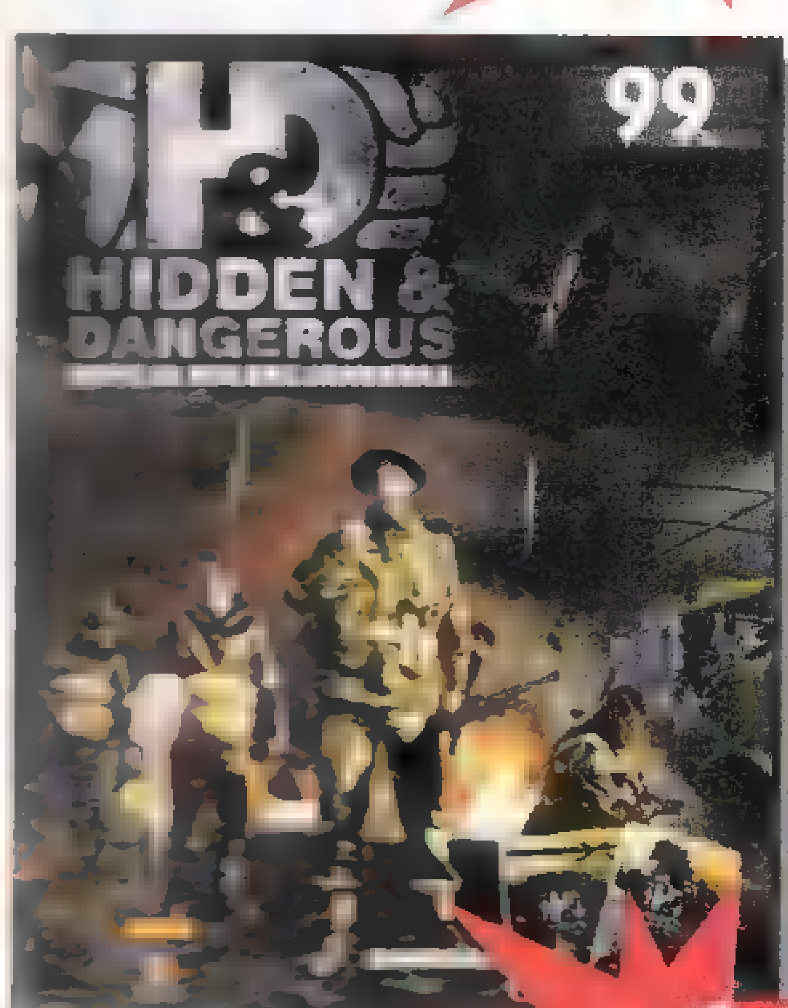
LEMMINGI REWO...



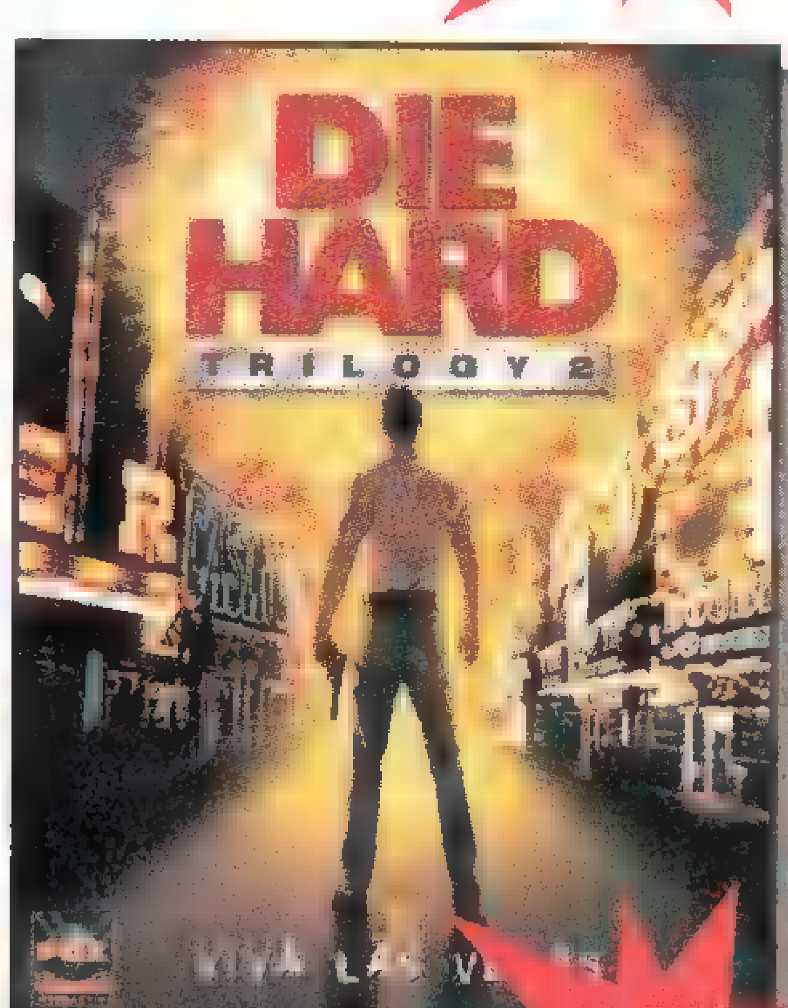
FREESPACE 2



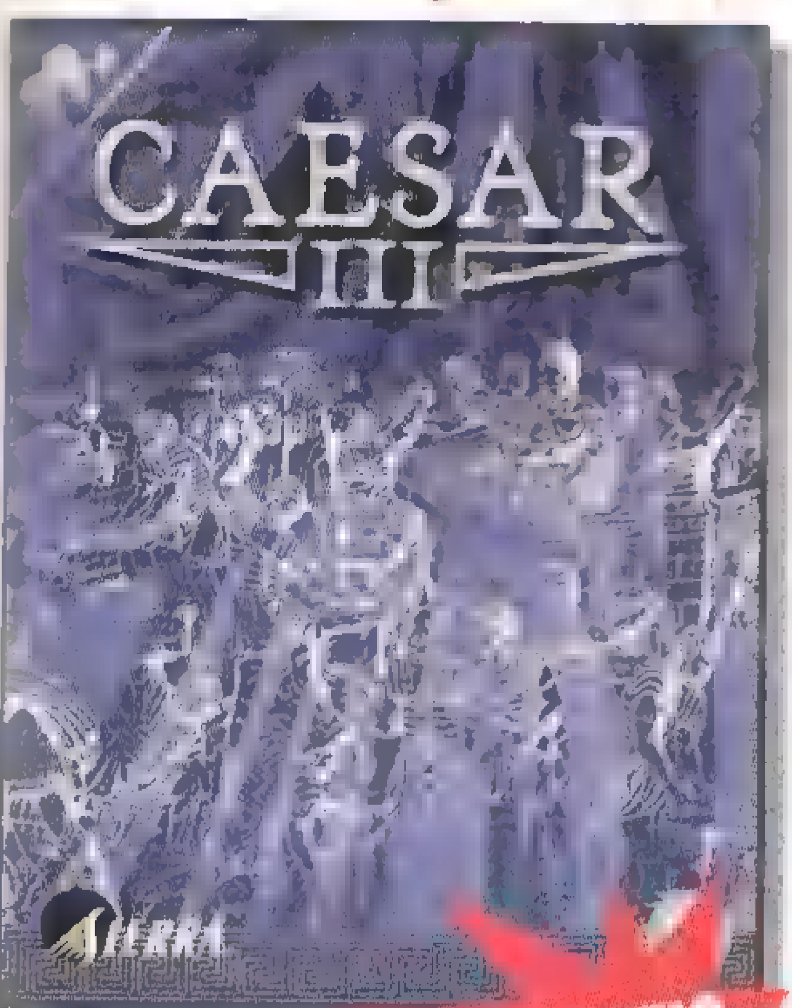
HALF-LIFE: OPPOSING FORCE
WYMAGA: HALF-LIFE



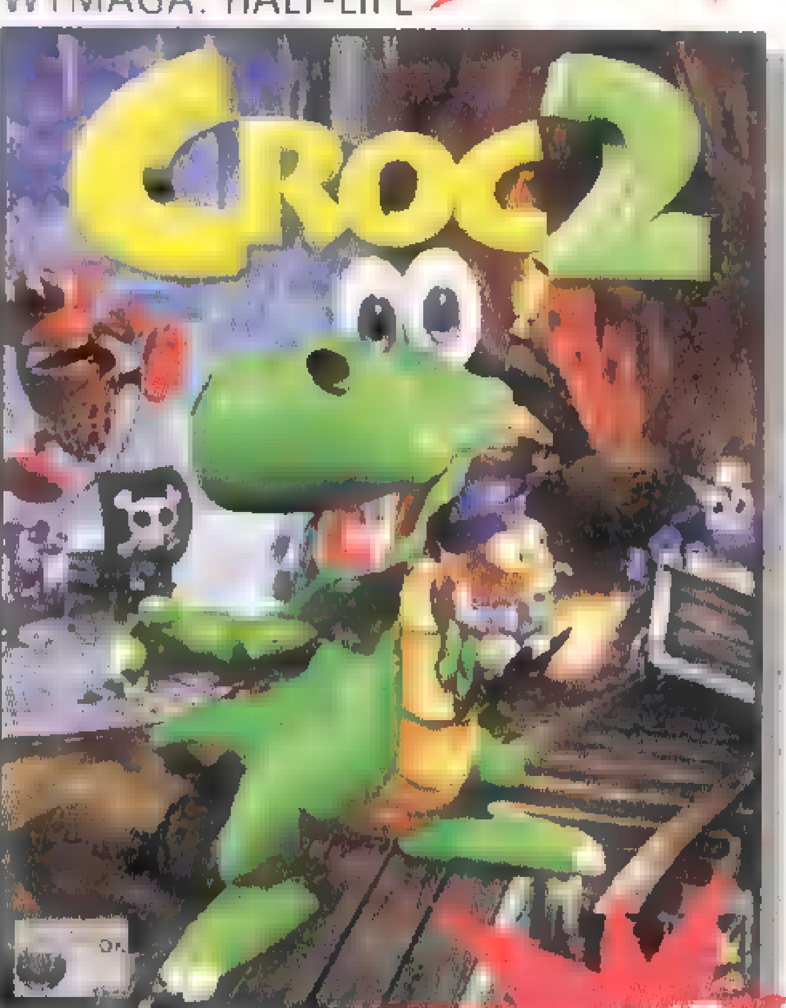
HIDDEN & DANGE...



DIE HARD TRILO...



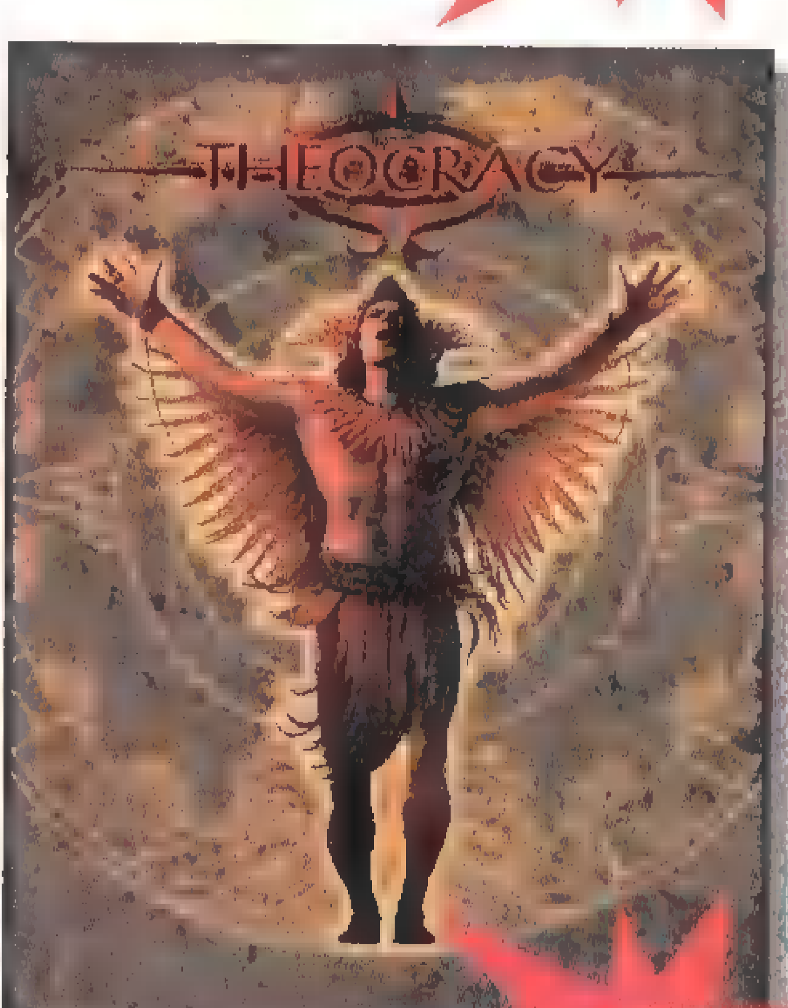
CAESAR III



CROC 2



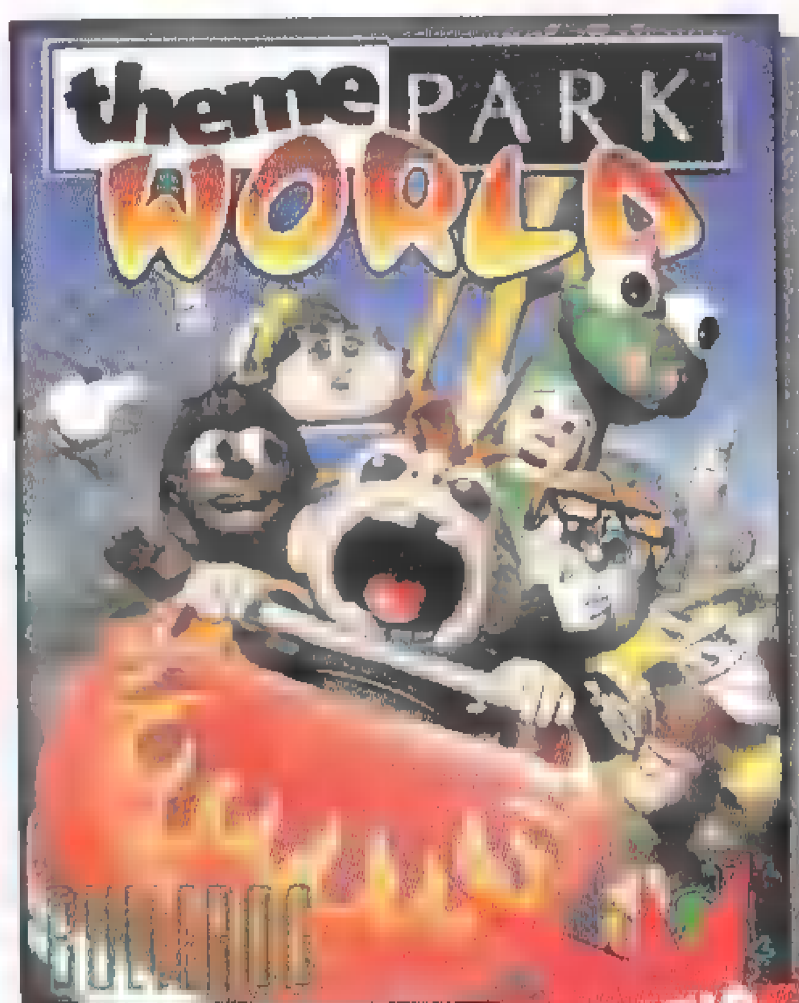
GTA 2 PL



THEOCRACY PL

Jak zamawiać. *Roczna prenumerata GK CD plus promocyjna gra lub jedno z akcesoriów wraz z kosztami pakowania i wysyłki wynosi 139,00 zł. Taką kwotę należy przelać na konto bankowe za pomocą zamieszczonego dalej blankietu. W tym celu należy udać się do najbliższego urzędu pocztowego lub banku. Proszę pamiętać o podaniu nazwy wybranej gry lub sprzętu w przypadku prenumeraty rocznej z CD. Prosimy o czytelne wypełnienie blankietu. Możliwe są również inne warianty prenumeraty tj. półroczna z CD lub bez oraz roczna bez CD, ale do tych wariantów prenumeraty pełna gra nie przysługuje. Uwaga! Wysyłka gry powinna nastąpić w przeciągu 45 dni i nadana zostanie oddzielnie. Reklamacje i zapytania proszę kierować pod tel. (0-22) 815-42-20 w godz. 9-16 od pn-pt lub e-mailem:* ***reklamacje@cgs.com.pl***

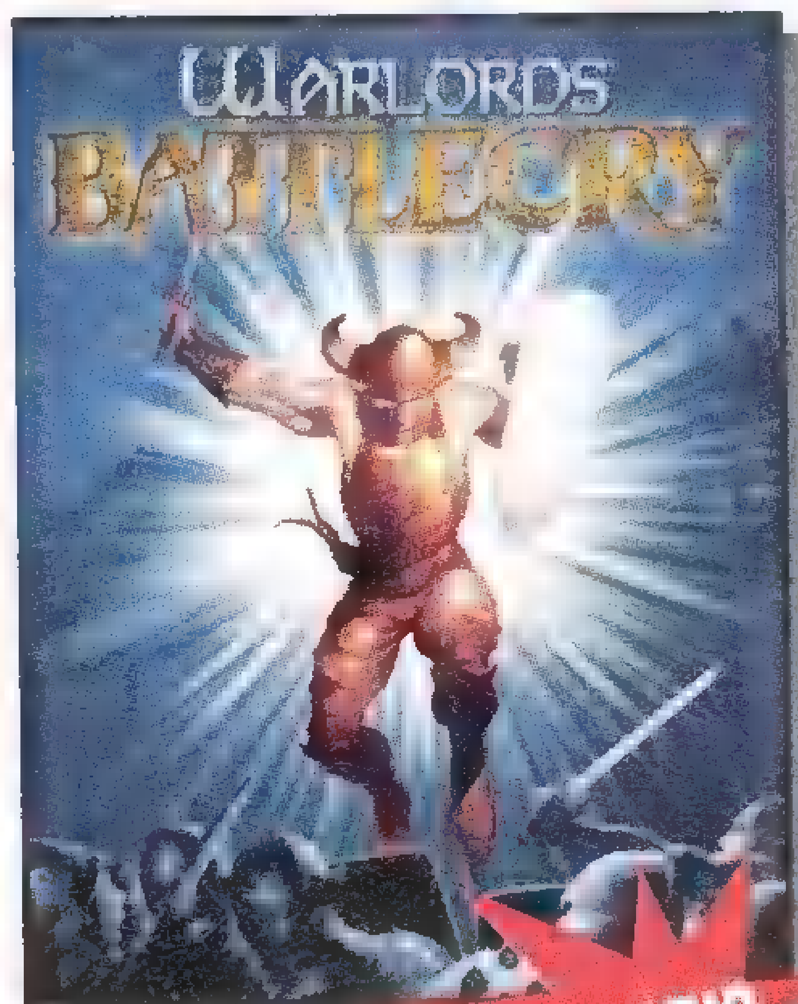
PROMOCJA PRENU

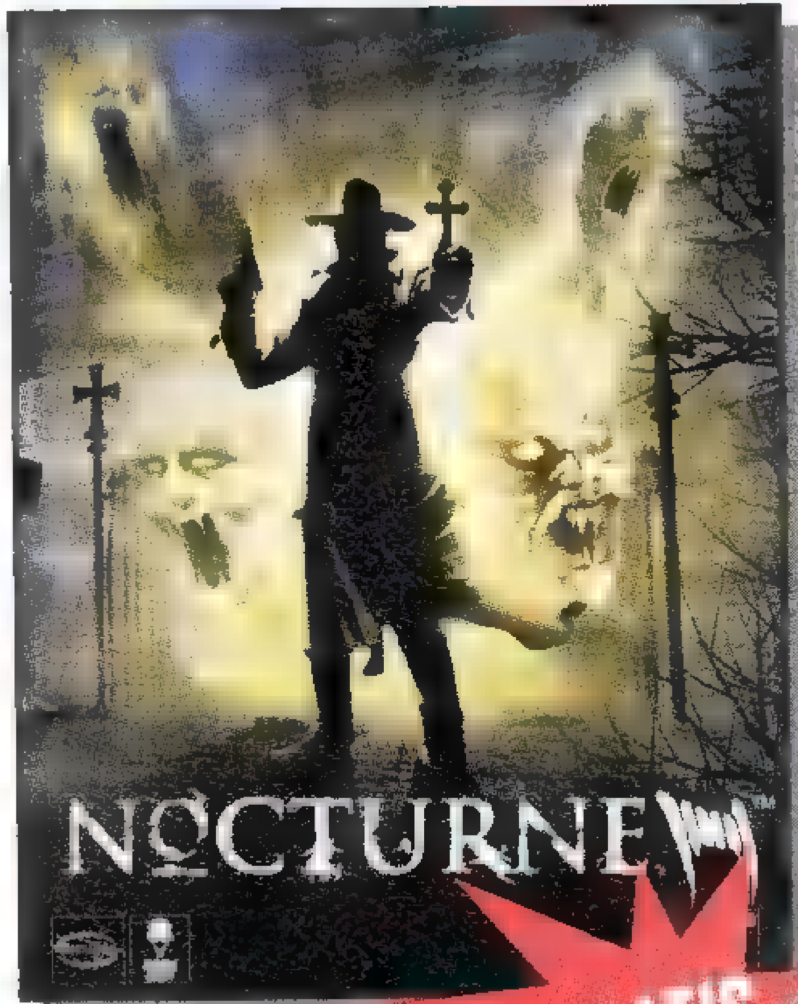

THEME PARK WO GRATIS


TIBERIAN SUN GRATIS

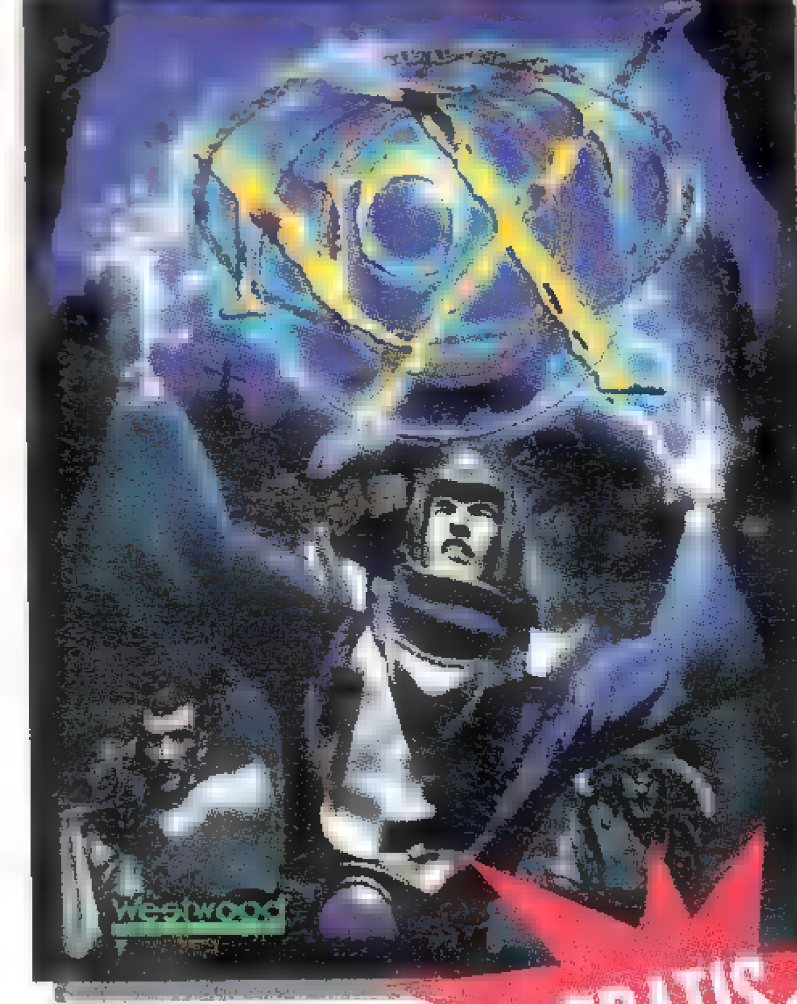

IMPERIUM GALA GRATIS

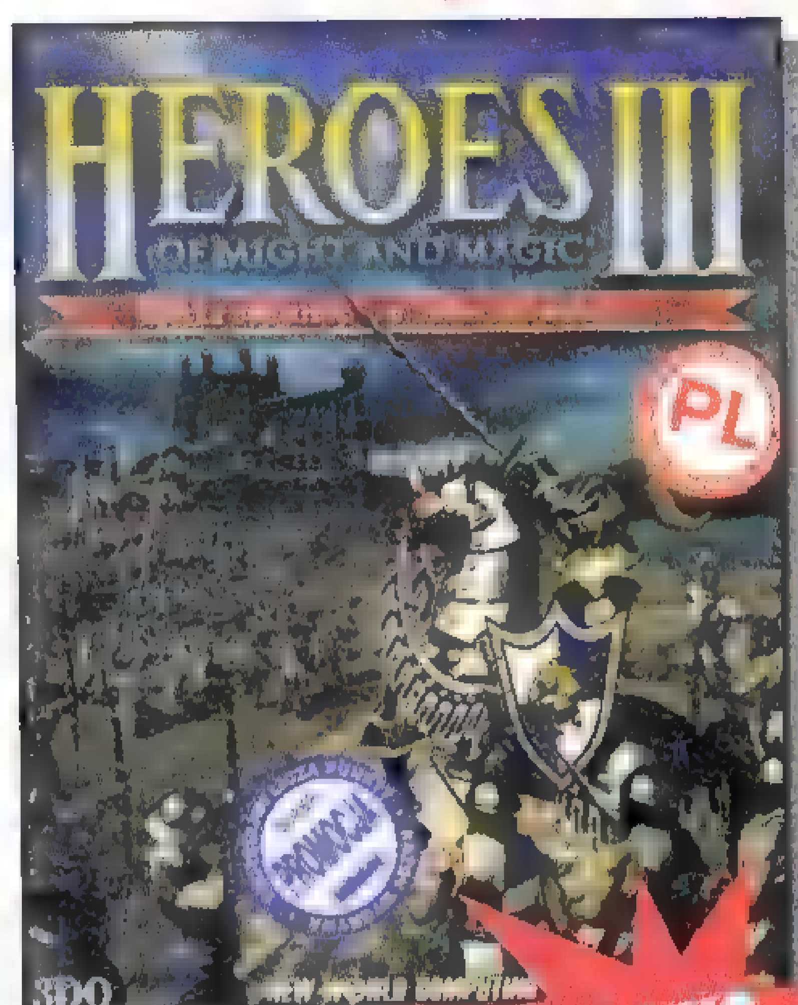

THIEF 2 GRATIS


WARLORDS BA GRATIS

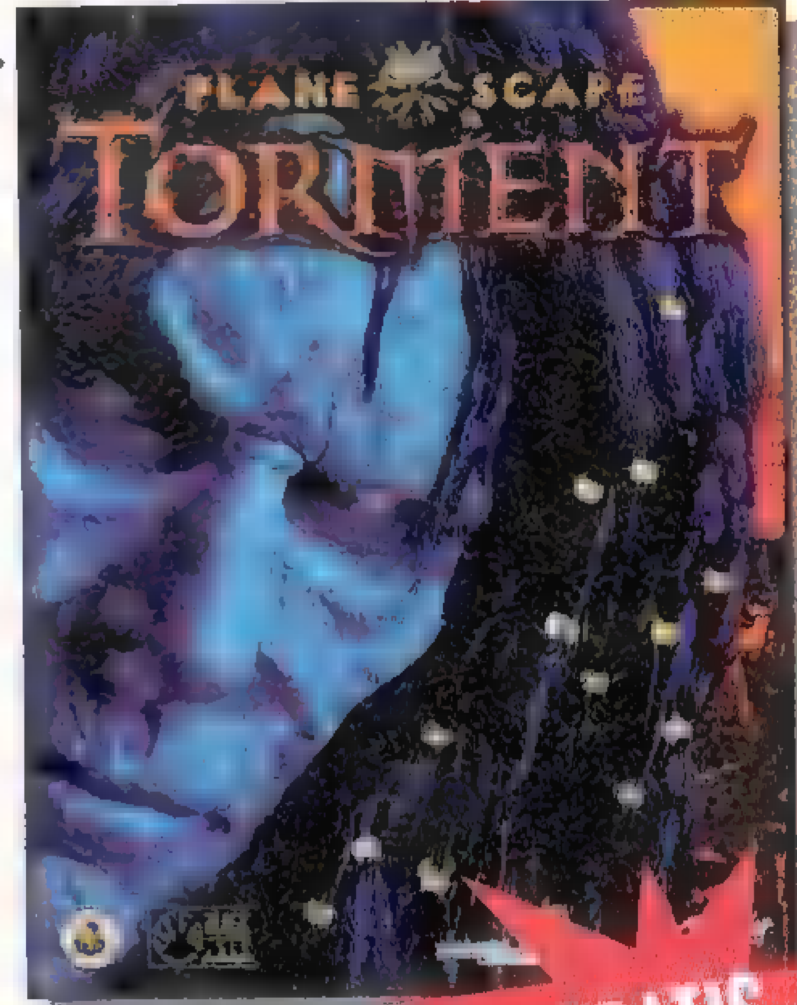

NOCTURNE GRATIS

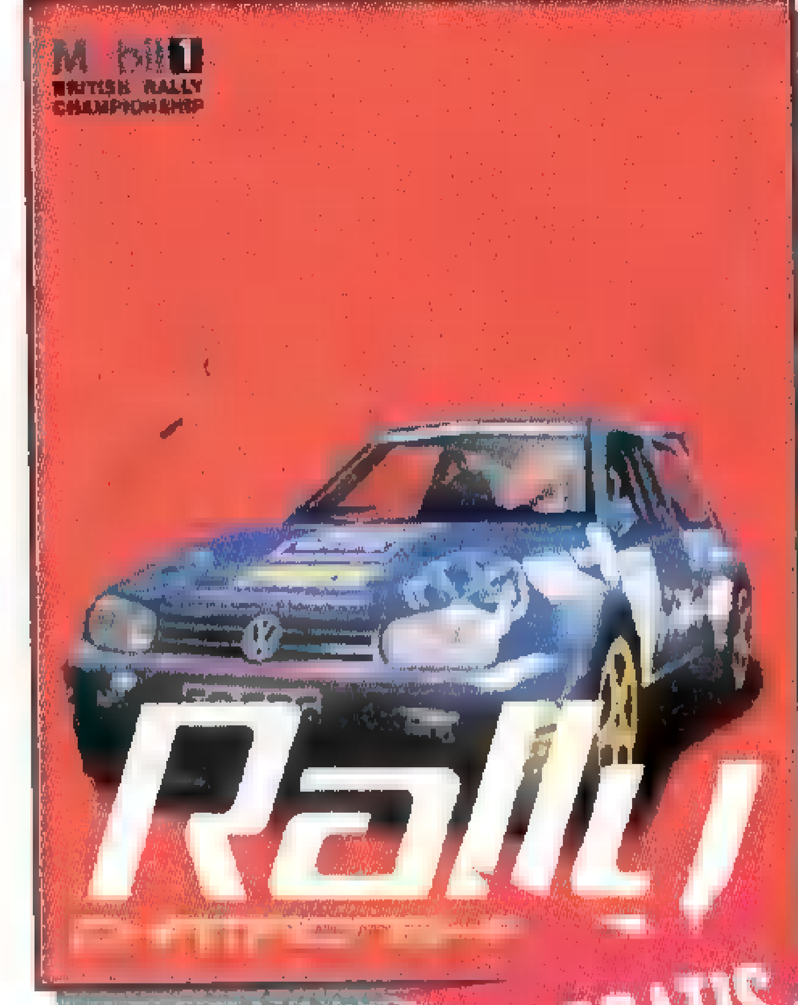

EURO 2000 GRATIS


NOX GRATIS


HEROES M&M 3 GRATIS


RAILROAD TYCOO GRATIS


PLANESCAPE TOR GRATIS


RALLY CHAMPIO GRATIS

ZAMIAST GRY MOŻNA WYBRAĆ JOYSTICK, PAD LUB ZESTAW GŁOŚNIKÓW


JP269 PC INTRUDER

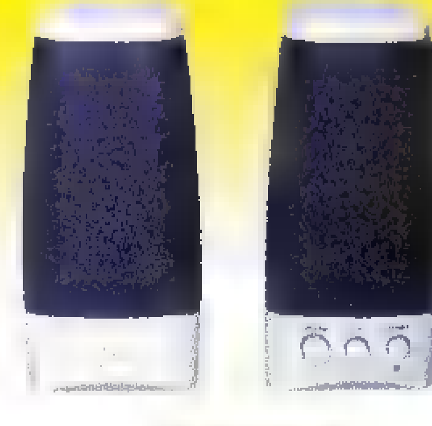

MT-150 PC SMART HAND PRO


SV-228 MEMORAY PAD


MT-151 PC DUAL

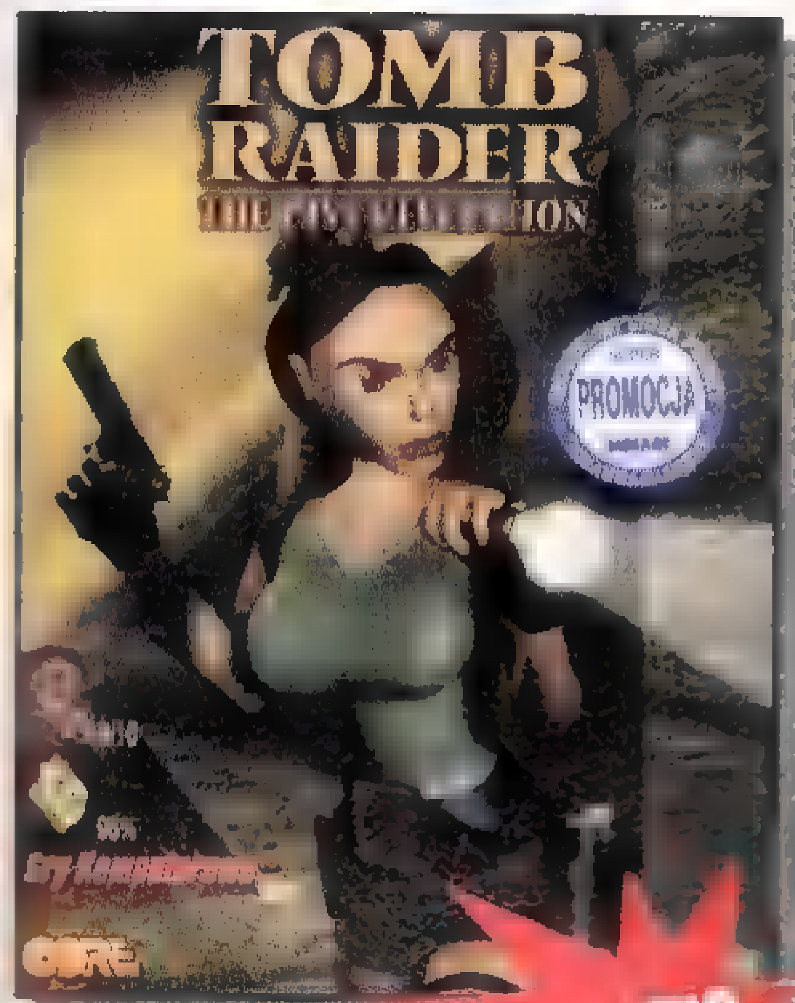

MT-301


MT-306


MT-308

MULTIMEDIA SPEAKER SYSTEM

MERATY!



TOMB RAIDER 4 GRATIS



FINAL FANTASY VIII GRATIS



MAJESTY PL GRATIS



DEUS EX GRATIS



FAUST GRATIS



WEHIKUŁ CZASU GRATIS



SV-8610 SL



SV-210
PC RAIDER PRO



SV-231A
PIRANHA PAD PC

NIE ZWLEKAJ! WAŻNE DO 22.09.00

pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... gr ....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający
ulica
kod .... miasto
na rachunek
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001
stempel
pobrano opłatę
zł
podpis przyjmującego

pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .... gr ....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający
ulica
kod .... miasto
na rachunek
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001
stempel
pobrano opłatę
zł
podpis przyjmującego

pokwitowanie dla banku

zł .... gr ....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający
ulica
kod .... miasto
na rachunek
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001
stempel
pobrano opłatę
zł
podpis przyjmującego

pokwitowanie dla poczty

zł .... gr ....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający
ulica
kod .... miasto
na rachunek
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001
stempel
pobrano opłatę
zł
podpis przyjmującego

ARCHIWALIA

*Na zamieszczonym obok **blankiecie** należy wymienić zamawiane numery archiwalne, następnie zsumować zamieszczone poniżej kwoty i doliczyć 2 zł (opłatę za wysyłkę). Wpłaty dokonujemy na poczcie lub w banku. Prosimy o **czytelne wypełnienie** blankietu! **Uwaga,** nie przyjmujemy zamówień telefonicznie. Okres realizacji 30 dni.*

UWAGA! TE EGZEMPLARZE NIE OBJĘTE PROMOCJĄ!



GK 8/00 5.50 zł | GK 7/00 5.50 zł | GK 6/00 5.50 zł
GK CD 8/00 11.95 zł | GK CD 7/00 11.95 zł | GK CD 6/00 11.95 zł
GK DVD 6/00 24.90 zł



GK 5/00 5.50 zł | GK 4/00 5.50 zł | GK 3/00 5.50 zł
GK CD 5/00 11.95 zł | GK CD 4/00 11.95 zł | GK CD 3/00 11.95 zł



GK 2/00 5.50 zł | GK 1/00 5.50 zł | GK 12/99 4.99 zł
GK CD 2/00 11.95 zł | GK CD 1/00 9.95 zł | GK CD 12/99 9.95 zł



GK 11/99 4.99 zł | GK 10/99 4.99 zł | GK 9/99 4.99 zł
GK CD 11/99 9.95 zł | GK CD 10/99 9.95 zł | GK CD 9/99 9.95 zł

PROMOCJA *Zamawiając 2 lub więcej numerów płacisz mniej! Po 3 zł za edycję zwykłą i 5 za edycję CD. Koszty wysyłki bez zmian (dwa złote).*

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru .... **listopad (76)** .... / 2000

☐ 6 numerów z CD 59.70
☐ 6 numerów bez CD 33.00
☐ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!
☐ 12 numerów z CD + pełna gra lub sprzęt ...139.00
wybieram ....

WYSYŁKA GRATIS

☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

zamawiam prenumeratę miesięcznika
Gry Komputerowe
od numeru .... listopad (76) .... / 2000
☐ 6 numerów z CD 59.70
☐ 6 numerów bez CD 33.00
☐ 12 numerów bez CD 66.00
PROMOCJA PRENUMERATY!
☐ 12 numerów z CD + pełna gra lub sprzęt ...139.00
wybieram ....
WYSYŁKA GRATIS
☐ numery archiwalne ....
podpis zamawiającego

zamawiam prenumeratę miesięcznika
Gry Komputerowe
od numeru .... listopad (76) .... / 2000
☐ 6 numerów z CD 59.70
☐ 6 numerów bez CD 33.00
☐ 12 numerów bez CD 66.00
PROMOCJA PRENUMERATY!
☐ 12 numerów z CD + pełna gra lub sprzęt ...139.00
wybieram ....
WYSYŁKA GRATIS
☐ numery archiwalne ....
podpis zamawiającego

zamawiam prenumeratę miesięcznika
Gry Komputerowe
od numeru .... listopad (76) .... / 2000
☐ 6 numerów z CD 59.70
☐ 6 numerów bez CD 33.00
☐ 12 numerów bez CD 66.00
PROMOCJA PRENUMERATY!
☐ 12 numerów z CD + pełna gra lub sprzęt ...139.00
wybieram ....
WYSYŁKA GRATIS
☐ numery archiwalne ....
podpis zamawiającego

ODKRYJ FASCYNUJĄCY ŚWIAT
GRAFIKI KOMPUTEROWEJ

tworzenie grafiki ▸ cyfrowa obróbka obrazu ▸ kompozycja ▸ efekty specjalne ▸ 3d ▸ www
ISSN 1507-6075 INDEX 355704 NR 8/00 CENA 19,99 zł
computer arts
edycja polska
Kreatywny Magazyn o Sztuce Komputerowej ▸ Mac & PC
HMA New Media
Zdobyła markę tworząc prezentacje multimedialne i ilustracje VR
Poza cztery kolory
Przekrocz ograniczenia CMYKa! Opcje nakładania kolorów specjalnych i lakieru
GeForce 2 GTS
Sekrety 3D
Animacja twarzy w Cinema 4D XL 6
LiveMotion
Recenzja programu do animacji internetowych Adobe
Fotografia cyfrowa
Porównawczy test 10 najnowszych aparatów cyfrowych
Photoshop 6
Pierwsza odsłona nowych opcji!

computer arts interactive
dysk 14 PC/Mac sierpień 2000
LiveMotion (Dual)
Nowe narzędzie do animacji ze stajni Adobe, 30-dniowa wersja trial
Freeway 3 (Mac)
30-wersja trial edytora do stron WWW
InDesign 1.5 (Dual)
Demo uaktualnionego pakietu DTP firmy Adobe
Demo: Photoshop 5.5 (Dual) ▸ Cinema 4DXL 6 (Dual) ▸ FreeHand 9 (Dual) ▸ Director 8 (Dual) ▸ XPress 4.1 (Dual) ▸ Plus: Pomocne programiki i ...

Co zyskasz czytając Computer Arts?

- Nauczysz się korzystać z najpopularniejszych programów graficznych dzięki specjalnym kursom zamieszczonym w piśmie.
- Poznasz tajniki cyfrowej obróbki obrazu w oparciu o program Photoshop – comiesięczny cykl praktycznych ćwiczeń.
- Dowiesz się, w jaki sposób powstają m.in. gry komputerowe.
- Poznasz tajniki realizacji najwspanialszych efektów specjalnych wykorzystywanych w filmowyh superprodukcjach.

Jeśli chcesz być lepszy od innych, czytaj Computer Arts. Każdy numer zawiera krążek CD dual format PC/Mac na którym znajdziesz elementy graficzne do samodzielnych ćwiczeń, fantastyczne galerie dzieł stworzonych przez światowej sławy grafików komputerowych, niesamowite, komputerowo renderowane filmy, dziesiątki przydatnych programów do grafiki.



PROMOCJA!

Możesz otrzymać komplet promocyjny sześciu kolejnych numerów pisma 1-6/99 w cenie 60,00 zł lub nabyć pojedynczo dowolny numer w cenie 15,00 zł/egz.

Aby zamówić pisma należy zwykłym przekazem pocztowym nadać pieniądze na adres: Computer Arts, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6.

Na odwrocie blankietu, w miejscu na korespondencję należy podać tytuł pisma i zamawiane numery.

„Computer Arts Polska Edycja" jest odpowiednikiem najpopularniejszego w Wielkiej Brytanii magazynu o grafice komputerowej

Napój gazowany to nie afrodyzjak,
oznaka statusu czy identyfikator,
który mówi kim jestem.
Nie uczyni też
mnie sławnym.
Nie poprawia
szybkości czy
SKOCZNOŚCI.
Nie wpływa
na powodzenie
u płci przeciwnej,
chociaż może
i szkoda...
Jeśli będę chciał
gdzieś należeć
-zostanę
policjantem.
Jeśli będzie
mi się chciało pić,
zaufam sobie,
usłucham pragnienia.



USŁUCHAJ PRAGNIENIA!®